CASUS BELLI

1er MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

69 mai juin 92

Jouez dans les quatre Âges de
Tolkien

Bitume MK5
Le jeu post-catalytique

Les voyages de l'astronome
Suite et fin…



255 FB - 9 FS - 5.50 $can


00703
Rolemaster
le Compagnon I™
Supplément pour ROLEMASTER, le système
classique de JRAF de ICE. De nouvelles Lois,
de la Magie ancienne et des règles optionnelles.
I.C.E.
HEXAGONAL

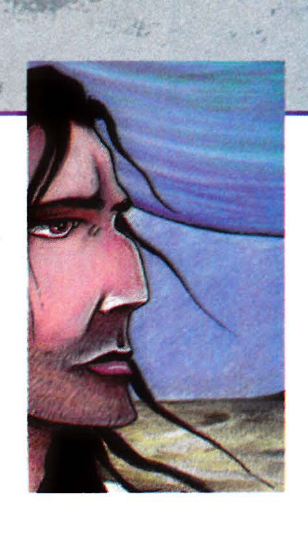
La rédaction de Casus Belli est heureuse de vous faire part de la naissance de ses deux derniers hors-séries



Ces hors-séries paraissent entre deux numéros de Casus Belli et ne font pas partie de l'abonnement. Ils sont disponibles franco de port par correspondance à Casus Belli VPC, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. HS n°1 Simulacres – Le jeu de rôle élémentaire (32 F), HS n°2 Laelith – La Cité mystique (40 F), HS n°3 Morceaux choisis (40 F), HS n°4 le jeu de rôle grandeur nature (45 F), HS n°5 Mega III – le jeu de rôle des Messagers galactiques (49 F).

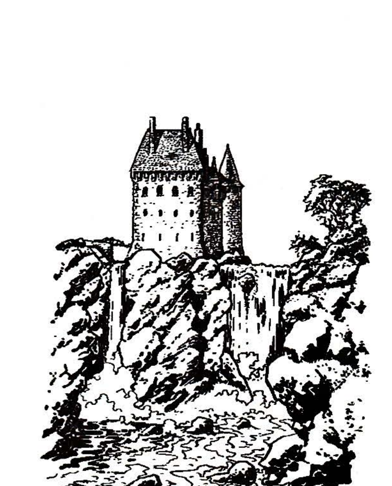
69

Sommaire



Scénarios

Rubriques



Couverture : Frank Dion, Jean-Marie Noël & Didier Guiserix
La couverture du dernier numéro était due à Jean-Yves Kervevan

N'oubliez pas notre bulletin d'abonnement en page 73.

CASUS BELLI n° 69. Mai-juin 1992. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1992. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1992. DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur marketing et commercial : Francis Jaluzot. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Bruno Allanson, Stéphane Bachelet, Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Jean-Marie Noël, Mathieu Roussel, Olivier Vatine. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.00 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT-Tél : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Parix Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 150 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Hawkmoon est un jeu Chaosium publié en français par Oriflam, Cyberpunk 2020 est un jeu Talsorian Games édité en français par Oriflam, Warhammer JdRF est un jeu Games Workshop édité en français par Descartes Éditeur, Bitume est un jeu Siroz Productions.

Éditorial

C'est drôle,
les vies d'un jeu de rôle...
Les jeux vont, les jeux viennent.
Comme une bande d'amis
qu'on rencontre chaque jour,
puis qui soudain disparaissent
sans qu'on sache s'ils sont partis
pour toujours ou en vacances.

Quand cesse-t-on de jouer à un jeu de rôle ?
Jamais finalement, car il peut toujours
ressortir de sa boite.
Et un jeu est-il moins bon parce que personne
d'autre n'y joue ? Certains amateurs
pensent exactement l'inverse...

Des jeux, il en est qui végètent,
semblant sur une mauvaise pente ;
pourtant cinq ou six ans après,
ils sont toujours là, increvables
et régulièrement exhumés par un nombre
non négligeable de joueurs. Joueurs qui ont
parfois l'occasion de rappeler leur existence
en les programmant lors d'une convention,
pour le plus grand plaisir et la plus grande
frustration de ceux qui les découvrent
et ne peuvent les acheter car introuvables,
ou alors par les petites annonces.

On en voit qui sont bons, mais qui jouent
les seconds couteaux, occultés par un
ombrageux rival, ou par un ni-bon-ni-mauvais
qui s'incruste parce qu'il est pratique comme
jeu à tout faire, ou par on ne sait quel mystère.

On en voit parfois paraître un en anglais,
on en guette une version française
qui se fait attendre, on l'oublie. Puis surprise,
le voici en V.F. lorsqu'on ne l'attend plus.

On s'emballe aussi pour un jeu français,
que le public boude parce que justement
il est français, et qui devra lutter
pour faire sa place au soleil.

On en voit au contraire auxquels leurs auteurs
(et un carré de fans) croient tellement
que, lorsque le jeu cesse de paraître chez
un éditeur, il renaît de ses cendres chez un autre.

C'est toute cette alchimie de passions
et de curiosité que l'on peut lire
dans la ludothèque du vieux joueur
ou du jeune collectionneur,
ou dans les archives de Casus,
défilé de couvertures neuves et rutilantes
jouxtant les boites avachies de vieux *collector's*,
où l'on fouine tout en rédigeant
les Nouvelles du Front...

Didier Guiserix

PRÉSENT

Cergy

23 mai

L'association *Lance & Arc* de l'ENSEA organise un **jeu de rôle grandeur nature futuriste** titré *Virus* dans la ville de Cergy. Renseignements : Lance & Arc, ENSEA, Les chênes pourpres, 95014 Cergy. Tél. : (16) 30.32.10.13.

Paris

23/24 mai

La gymnastique de l'esprit est une manifestation organisée par la fédération nationale de l'Enseignement laïque, qui se tient à la Cité des sciences de la Villette. On y jouera à tous les jeux qui « ouvrent » l'esprit : bridge, échecs, tarots, go, scrabble et donc aussi jeux de rôle et wargames.

Cognac

22/24 mai

Dans le cadre de la *Ruée vers le Livre* aura lieu l'exposition **L'univers du jeu de rôle** avec dioramas et figurines. Un concours de peinture est ouvert à tous, et primé par le relais-Descartes de Saintes. Une salle sera aussi réservée aux joueurs. Renseignements auprès de Thierry Mercier au (16) 45.82.38.15.

Mandres-les-Roses

24 mai

Le club *Le monde des Mille Rêves* annonce le **Tournoi des Damnés**, avec L'appel de Cthulhu, Vampire et Rolemaster, qui aura lieu à partir de 10 h à la salle Ravier de Mandres-les-Roses (Val-de-Marne). Renseignements : Frédéric au (1) 45.98.84.17 ou Jean-François au (1) 45.98.81.49 après 18 h.

France

1992

Omar Jeddaoui, ex-champion de France de wargame **lance un défi personnel** à tous les joueurs d'Advanced Squad Leader ! Il offrira une bouteille de champagne à qui le vaincra loyalement. Pour relever ce défi, contactez Omar tous les jours après 19 h au (1) 47.25.74.23. Son adresse : 3, avenue des Champs Pierreux à Nanterre (92).

FUTUR

Nevers

28/30 mai

Les premiers **Jéoloisirs de Nevers** sont une manifestation consacrée à tous les types de loisirs, dans le cadre de laquelle un espace jeux de simulation sera animé par la *Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise* (C.L.A.N.). Durant ces quatre jours on pourra s'initier aux jeux avec figurines ou petite échelle (ASL, Valmy, Warhammer, Grands Stratèges, avec la société REK et les associations *Kriegspiel* et *l'Escargot rouge*), aux jeux de plateau (SuperGang, Vertigo, plus des tournois de Blood Bowl, Okinawa, Zargos – championnat de France, cœff. 3), aux jeux de rôle (Torg, JRTM, Berlin XVIII, James Bond, Empire Galactique, Star Wars...). Pour tous renseignements : C.L.A.N. c/o club Léo Lagrange, 1 esplanade du Palais ducal, 58000 Nevers. Tél. : (16) 86.36.03.25. Fax : (16) 86.36.78.18. Minitel : 3615 Akela, bal Clan.

Laon

30 mai

La Guilde du Dragon laonnais organise un **tournoi interactif multitable à thème médiéval-fantastique**. Renseignements : Patrick Degembe, 5 rue Jacques Hattat, 02000 Laon. Tél. : (16) 23.20.32.66 ou François au (16) 23.24.51.61.

Metz

30 mai

L'association *Odyssées* organise **Alea Jacta Est II**, une manifestation avec des tournois de L'appel de Cthulhu et Stormbringer, une scène rock et un killer. Le lieu : 1 bis rue Castelnau, 57000 Metz. Tél. : (16) 87.66.84.56.

Joué-les-Tours

30 mai

Le club *Les Chevaliers d'Argent* organise le **Siroz Gob Day**, au centre social du Morier. Au programme : un concours de peinture de figurines et des parties de jeux de rôle et de plateau de la gamme Siroz : INS/MV, Heavy Metal, Bloodlust, Car Wars... Renseignements : David au (16) 47.67.44.76 ou 3615 Akela, bal Kroc avec un K.

Rouen

30/31 mai

L'association *Les Fils de la Chimère* organise le **1er Salon des jeux d'imagination et de simulation de l'agglomération de Rouen**, au foyer municipal de la ville de Bihorel. On y proposera des initiations au jeu de rôle (Simulacres, AD&D), des présentations de jeux de plateau (Formule Dé, Space Crusade), des tournois (L'appel de Cthulhu, RuneQuest, Star Wars, Civilisation, Fief 2, Full Metal Planète), un open d'Abalone et des concours de figurines peintes et de dioramas. Renseignements : Les Fils de la Chimère, centre Gascard, 76420 Bihorel. Tél. : (16) 35.70.69.71.

Chelles

30/31 mai

L'association *Quête et Inquisiteurs* organise un **grandeur-nature futuriste**, *Les frères ennemis*, à mi-chemin entre *Scarface* et *Blade Runner*. Renseignements au (1) 64.26.38.10 (Seine-et-Marne).

Villeneuve d'Ascq

6/7 juin

Les clubs de jeux de simulation réunis de Lille organisent **Le jour le plus long**, une manifestation au cours de laquelle quinze personnes (joueurs et arbitres) joueront durant deux jours sur le wargame The Longest Day. La partie, en double aveugle, aura lieu dans les locaux de l'Ecole d'architecture. Contact : Arnaud Bailly – Arnaud Lesafre, Club des Simulateurs, Maison de quartier Vauban, 62 rue Roland, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.15.04.22 (après 19 h).

CALENDRIER

Brest
6/7 juin
Pour sa première année d'existence, le **Tournoi de la Fin des terres** propose une rencontre amicale sur INS/MV, Cyberpunk, L'appel de Cthulhu, Star Wars et JRTM, à la MPT de l'Harteloire à Brest. Inscriptions et renseignements au club de jeux de rôle du lycée de l'Harteloire, 41 avenue Clémenceau, 29200 Brest. Tél. : Guénolé Le Blevennec au (16) 98.01.21.80 (entre 20 et 21 h).

Bailleul
6/8 juin
Les clubs *SAJOU* de Bailleul, *LCR* de Villeneuve d'Ascq et la *FFJDS* organisent le **VIIe championnat de Diplomacy du Nord Pas de Calais**, à la Maison des jeunes de Bailleul (25 km de Lille en direction de Dunkerque). Contact : Pascal Dupretz, 5000 route de Vieux Berquin, 59720 Bailleul. Tél. : (16) 28.43.52.99.

Dijon
6/8 juin
Pour la troisième année, le club de jeu de rôle de la MJC Montchapet organise sa **convention** avec des tournois de AD&D, Warhammer, L'appel de Cthulhu, Marvel, des démonstrations de jeux de rôle et de jeux de plateau, des démonstrations de jeu d'Histoire par le club *Kriegspiel*. Le lieu : MJC Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Contact : Christophe Moine au (16) 80.57.63.75.

Sens
7/8 juin
L'association *Chimère* et l'ADLCL *Le Castel ludique*, organisent un **stage de jeu** sur les jeux de rôle français à la MJC de Sens. Au programme : Rêve de Dragon, INS/MV, Animonde, Maléfices, La Table ronde, Légendes Celtiques, La Méthode du Docteur Chestel, Hurlements, Zone... Contact : Philippe Borecek, 63 rue Bellocier, 89100 Sens.

Paris
13 juin
Le club *Games-ESCP*, avec les clubs de Dauphine, HEC, ESG, Mines de Paris, Ponts et Chaussées, La Sorbonne et Télécom organisent le **IIe Trophée de Paris des Grandes Écoles et Universités**. Au programme : tournois de jeux de rôle sur AD&D, L'appel de Cthulhu, James Bond 007, Cyberpunk, Stormbringer, et Warhammer, tournoi de Grands Stratèges, championnats de France Zargos (cœff. 3) et Blood Bowl, Grand Prix de Paris de Formule Dé. Espace de démonstration Ubi Soft et tournoi de Civilization sur ordinateur, démonstrations des jeux Ludodélire, de paintball par Cobra Loisirs. Lieu et contact de la manifestation : Games-ESCP, 79 avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 43.38.96.06 ou (1) 47.54.94.05 (soir).

Provins
13/14 juin
La Guilde des Veneurs et le *Club Pythagore* de Provins organisent pour la deuxième année consécutive un **week-end Hurlements** dans le cadre de la fête médiévale de Provins (costume médiéval obligatoire). Des parties et des initiations seront proposées le samedi et le dimanche, ainsi qu'un scénario interactif original le samedi soir dans la tour César. Renseignements : Guilde des Veneurs, 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : Jean-Nicolas au (1) 69.81.83.51.

Caen
21/22 juin
La Guilde d'Avernes organise une **convention** avec un banquet à thème Bloodball (?), un **grandeur-nature** : *La Revanche*, un **tournoi** sur le thème du Quatrième Âge des Terres du Milieu de Tolkien. Renseignements : La Guilde d'Avernes, 4 rue haute, 14000 Caen. Tél. : (16) 31.47.45.55.

Besançon
27/28 juin
L'association *Claymore* (anciennement *Faiseurs de Rêves*) organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Denis Lefebvre, 10 rue Péclet, 25000 Besançon. Tél. : (16) 81.82.19.42.

Montpellier
28/29 juin
L'association *Amphère* organise *Le complot*, son deuxième **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans Gemtal, un monde créé par l'association. Inscriptions auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Montpellier
3/6 juillet
Le club *Diplo d'Oc*, et le Comité départemental du tourisme de l'Hérault, en accord avec la *FFJDS*, organisent le **VIIe championnat Open de France de Diplomacy**. Il se déroulera en quatre rondes, du samedi au lundi après-midi. La Ligue Grand Sud de Diplomacy sera créée à cette occasion. Possibilité d'hébergement sur place. Renseignements : Jean-Hervé Paris, 42 av. St Lazare, « Le Mail », B2D 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.79.60.19 (Jean-Hervé) ou (16) 67.50.38.61 (Marc).

Dunkerque
4/5 juillet
Les Gardiens de Lyrehel et la ville de Grande-Synthe organisent la première édition d'*À la conquête du Grand Nord*, avec un **tournoi de jeux de rôle** (Stormbringer, Star Wars, RuneQuest, AD&D, AdC), un concours et exposition de figurines, des démonstrations de jeux de rôle et de jeux de plateau. Pour tout contact, téléphonez au (16) 28.21.82.79 (Vincent, après 19 h) ou au (16) 28.21.68.43 (Maison du théâtre, samedi après-midi).

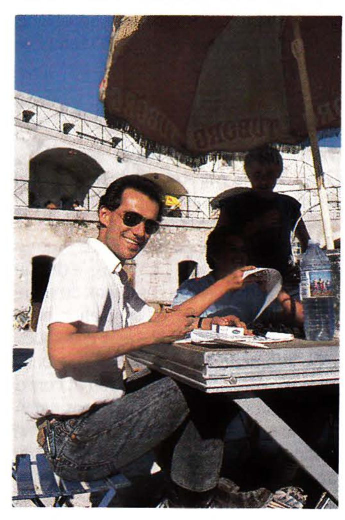
Vendôme
4/5 juillet
L'association *De temps à autres* organise dans le cycle *Finn, mémoires d'un univers oublié* son deuxième volet : *Cinthior, la naissance d'une légende*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique à thème horrifique** dans la forêt de la Gaudinière. Il s'agit de la suite d'*Asram Opus 811*, joué l'été dernier. Renseignements : association De temps à autres, 10 Grande rue, 41290 Oucques.

Parthenay
4/19 juillet
Comme chaque année de très nombreuses manifestations à Parthenay.
- Le 4, le club *Contrée ludique* de Parthenay organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**.
- Le 5, le club *Contrée ludique* de Parthenay organise un **killer contemporain**.
- Du 4 au 19 juillet, *les Semaines de l'Hexagone* proposent un **séjour ludique** pour les wargameurs et les rôlistes, avec le 15, *Kaal Ghut*, un **grandeur-nature** dans le cadre du FLIP (Festival Ludique International de Parthenay). Pour tous renseignements sur le séjour : Semaines de l'Hexagone, 37 rue nationale, 55200 Lérouville. Ou minitel 3615 Akela, bal Le Fleg'. Ou téléphone : (16) 29.91.34.88.
- Du 4 au 19 juillet, **démonstration de paintball** par l'association *Virtuel* de Niort.
- Tous les jours : **animations et tournois** par *Descartes Editeur* et *Casus Belli*.
- Le 10, *Loth Production* et *Stratèges & Maléfices* organisent une **grandeur-nature** : *Meurtre au Comité central*.
- Le 11, la société *Paradoxes* organise un **grandeur-nature médiéval** sur 24 h non-stop. Paradoxes SARL, 100 avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12.28.60.
- Du 4 au 12, l'association *Ordalie* propose, au palais des Congrès, des **animations, initiations et démonstrations** sur des jeux de rôle, jeux de plateau et wargames. Du 4 au 5, exposition sur les jeux de rôle ; du 6 au 10, initiations les après-midis ; le 11 et 12, animations diverses, tournois de Blood Bowl et de Zargos. Renseignements : Thierry Blais, 6 rue Vallée monnaie, 86000 Poitiers. Tél. : (16) 49.01.06.51.
- Du 13 au 19, *La Compagnie de l'Emeraude*, club de Cholet propose des **démonstrations** de jeux avec figurines médiévales, des jeux de rôle sur table, jeux de plateau, peinture de figurines, etc.
- Le 16, *Slain's Castle*, par *Loth Production* et *Stratèges & Maléfices*, une **grande soirée** dans un château en Écosse.
- Les 18/19, reprise du **grandeur-nature médiéval-fantastique politique** de *Stratèges & Maléfices* de Blain 91. Contact pour S&M : Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : (16) 40.54.95.71.
- Pour tous renseignements et contacts sur Parthenay : Dominique Guittard, équipe Flip, (16) 49.95.24.20 ou (16) 46.94.03.77 poste 408.

Verlin
10/12 juillet
L'association *Chimère* propose son sixième **grandeur-nature médiéval**. Renseignements et inscriptions : Chimère, école maternelle, 69330 Verlin.

Annecy
10/12 juillet
Le club *Arcanes & Archanges* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements auprès de Stéphane Desse, Le pré Falquet, 74210 Lathuille. Tél. : (16) 50.44.80.29.

Toulon
10/13 juillet



Pour son 10e anniversaire, le **France Sud Open** (FSO) se met en quatre pour quatre jours de tournois comprenant les épreuves traditionnelles : jeux de rôle (3 rondes sur 7 jeux par thèmes. Samedi matin – Fiction : James Bond (?), Star Wars, Hawkmoon, Shadowrun, Cyberpunk, Berlin XVIII, Empire Galactique. Samedi après-midi – Fantastique : Paranoïa (?), L'appel de Cthulhu, Maléfices, Magna Veritas, La méthode du Dr Chestel (?), Chill, Capitaine Vaudou. Dimanche matin – Médiéval-fantastique : AD&D, Rolemaster/JRTM, Warhammer, Stormbringer, Empires & Dynasties, RuneQuest, Bloodlust. Le vendredi : wargames historiques et fantastiques (antique, médiéval, napoléonien, Warhammer 40.000/battle/epic), semi-réels (sélection pour le jeu médiéval-fantastique du samedi). Dimanche soir : semi-réel sur Hurlements limité à quarante personnes sachant faire des tours de baladins, avec Jean-Luc Bizien. Lundi : semi-réel SF sur Warhammer 40.000 (mélangeant armes latex et paintball), peinture de figurines, paintball, tournoi de Diplomacy et tournoi ouvert sur tous les jeux de rôle qui étaient disponibles en 1982 (au choix des MJ, inscription des joueurs sur place).
Un Prix du jeune créateur de jeu de rôle sera décerné. Il est ouvert à toute personne présentant un jeu complet, et dont aucun jeu n'a déjà été édité professionellement. Il faut envoyer une copie de son jeu au CFSO avant le 1er juin. Le prix sera doté financièrement.
Il y aura bien sûr comme chaque année de nombreux invités, des surprises, pour ce qui est une des plus importantes manifestations françaises.
Renseignements : C.F.S.O./ B.I.J., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80 (h.b.).

▷

Cluny

11/12 juillet

Les Simuleurs de l'Étoile noire organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique barbare**. Possibilité de louer ou d'acheter armes et costumes. Renseignements : Benjamin Ponsot, cedex 609, 71240 Gigny-sur-Saône. Tél. : (16) 85.44.74.60.

Vosges

11/12 juillet

Les Maîtres de la Table Rôle organisent leur quatrième **grandeur-nature médiéval** dans la forêt vosgienne. Renseignements au 4 Le pré fleuri, 88100 Saint Dié. Tél. : (16) 29.55.01.80.

Peronnas

12/31 juillet ou 3/24 août

C'est dans la Maison rurale familiale La Vernée à Peronnas (Ain), non loin de la Suisse, qu'auront lieu les stages Rêves de Jeu 92 organisés par *GAEL*. Le premier séjour est ouvert aux 13/17 ans, le deuxième à tous. Au programme : jeux de société, jeux de rôle, jeux de simulation historique, jeux de diplomatie, jeux classiques ; club informatique avec travail et jeux sur Mac SE, Atari, Amiga, Amstrad et console Sega et/ou Nintendo ; animations « grandeur-nature » sur des thèmes variés : James Bond, médiéval-fantastique, Space Hulk, avec fabrication de costumes et d'armes ; cours d'escrime médiévale avec épée en mousse ; enquêtes façon Agatha Christie et mini jeux de drapeau et dérivés ; accès possible à une importante ludothèque, mais aussi bibliothèque et vidéothèque ; atelier fonderie, moulage et peinture de figurines ; soirées « feu de camp et brochettes ».

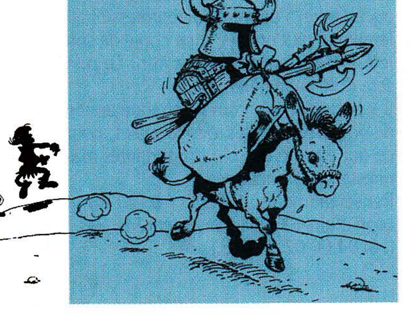
Pour vous inscrire ou vous renseigner, contactez GAEL (Rêve de Jeu), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. Tél. : (16) 72.50.16.39, télécopieur : (16) 72.50.79.91.

Ariège

13/31 juillet

Pour la 5e année consécutive, l'AFVL organise un **stage d'été ludique**. Au rendez-vous : JRTM, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, James Bond, RuneQuest, Torg, Civilisation, Blood Bowl, wargames avec et sans figurines, grandeur-natures et murder-parties, ainsi qu'équitation et randonnées en montagne. Renseignements : François Décamp, AFVL, 38 avenue Louis Wallé, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1) 45.69.77.76.

Réduction de 5 % pour les abonnés de Casus Belli.



Commercy

15 juillet/15 août

Les Semaines de l'Hexagone organisent **trois séjours ludiques** de thèmes différents.

- Du 15 au 30 juillet, c'est le congrès des belliludistes, l'occasion pour les wargameurs de la France entière de s'affronter sur des monster games.
- Du 26 juillet au 9 août, un nouveau rendez-vous rassemblera les plus importantes sociétés de jeux par correspondance (PBM Komett, Opus Ludi, Korum et AT Jeux). Il y aura de grandes parties à un tour par jour.
- Du 1er au 15 août, c'est l'assemblée des rôlistes. Parties d'un jour, campagnes d'une semaine, mille titres à disposition.

Pour tous renseignements sur ces séjours : Semaines de l'Hexagone, 37 rue nationale, 55200 Lérouville. Ou minitel 3615 Akela, bal Le Fleg'. Ou téléphone : (16) 29.91.34.88.

Angles-sur-l'Anglin

18/19 juillet

Excalibur, un **grandeur-nature à tendance historico-légendaire** sur le thème du cycle arthurien aura lieu à Angles-sur-l'Anglin (dans la région de Poitiers). Pour tous renseignements : (16) 49.42.83.91.

Grenoble

24/26 juillet

Pour fêter le 100e anniversaire de la naissance de J.R.R. Tolkien, *la Confrérie des Deux Tours* organise un **grandeur-nature dans les Terres du Milieu**. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Olivier au (16) 76.90.72.24.

Gourdon en-Quercy

24/29 juillet

Le club *Les Dragons Joyeux* organise un **tournoi de jeu de rôle** (AD&D, Rêve de Dragon, L'appel de Cthulhu) et un **killer** de groupe dans la riante nature à Gourdon en Quercy, entre Rocamadour et Sarlat. Contact : Les Dragons Joyeux, MJC, rue Calmon, 46300 Gourdon. Tél. : (16) 65.41.11.65.

Grasse

25 juillet

L'office municipal de la Jeunesse de Grasse, en association avec *l'Académie de Stratégie* et le club *Jeux, Tue, Il...*, prépare une **journée de sensibilisation aux différents jeux de simulation** : rôle, plateau, figurines. Renseignements : office municipal de la Jeunesse, av. Pierre Sémard, 06130 Grasse. Tél. : (16) 93.40.13.13.

Nantes

25/26 juillet

L'association *Anciennes Croyances* organise un **grandeur-nature post-apocalyptique** dans la région nantaise. Informations auprès de Régis Tanguy au (16) 40.48.16.94 de 10 h30 à 19 h.

Chinon

1er/2 août

Pour la seconde année consécutive, *Les Uchroniques* organisent un **grandeur-nature médiéval** dans le cadre du marché médiéval de Chinon. Pour informations complémentaires, écrivez à Les Uchroniques, 13 rue du Plessis, 37300 Joué-les-Tours. Ou téléphonez au (16) 47.53.40.39 (Philippe).

Le Mans

7/9 août

Soyez l'hôte de Sir Edouard du Lys, dans un **grandeur-nature fantastique** daté 1925 (coiffures et costumes d'époque obligatoires). Renseignements auprès de Gaël Malry, 78 rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (1) 48.05.43.47.

Bordeaux

7/9 août

Les Boyens des Catacombes organisent un **grandeur-nature** qui est la suite des *Terres Noires d'Askarias*, joué l'année dernière : *En route vers les monts glacés*. En dehors du jeu habituel, il y aura un banquet médiéval avec la participation de cascadeurs, musiciens et danseurs, ainsi qu'une armurerie médiévale où l'on pourra se procurer des répliques d'armes anciennes, ou des armes et casques pour grandeur-nature. Renseignements : Dominique Junca, Maison municipale des jeunes d'Arcachon, 8 allée José Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. Tél. : (16) 56.83.19.52. Ou bien 3615 Casus, rubrique Passion, mot-clé Gnmag.

Montpellier

14/16 août

La Confrérie des Deux Tours organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Christophe au (16) 67.75.73.41.

Poitiers

29/30 août

Pour la quatrième année consécutive, *la Guilde de la fée Mélusine* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance historique**, au château de Marconnay (canton de Lusignan-Vienne). Contact : Sébastien Vadiez, 7 rue de la Rangonnière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49.43.32.95.

Valence

29/31 août

La Confrérie des Deux Tours organise *Ventebraise IV*, le quatrième volet d'une saga de **grandeur-natures médiéval-fantastique**, sur le site historique de Cruas. Confrérie des Deux Tours, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnet St-Martin. Tél. : Nicolas au (16) 78.75.80.60.

Tonquédec

31 août/1er septembre

L'association de *l'Auberge de la Bière noire* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** *Ar mestr ar maro*, au château de Tonquédec. Inscriptions avant le 11 août auprès de l'association, 17 rue de la Parcheminerie, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.57.46.01 (après 20 h de préférence).

Paris

31 août/6 septembre

La **1ère Convention européenne des jeux de simulation** aura lieu à la mairie du XVe arrondissement de Paris avec la participation de la *FFJDS*. On y jouera à Republic of Rome, 1830, Zargos, United, Empires in Arms, Imperium Romanum, World in Flames, Europa... Du 4 au 6 septembre aura lieu dans ce cadre le premier **tournoi européen de Diplomacy**. Pour tout renseignement, écrire à Xavier Blanchot, 99 Bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.48.21.68.

Marc du Pilat

2/4 septembre

L'association *Rêve de Titans* organise *Retour à la maison*, un **grandeur-nature** qui est la suite de *La Quête des sept éclats*, celui joué l'année dernière. La Marc du Pilat se trouve dans la région de la Loire. Pour tous contacts : Mouvement Art (du) Kaos, association Rêve de Titans, 4 avenue des combattants, 69500 Bron.

Orléans

12 septembre

Ciguë et Mandragore organise *Le Mengloirillion*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'Orléanais. Renseignements et inscriptions : Luc Tinseau au (16) 38.83.17.39.

Montmedy

3/4 octobre

Le club *Le Grand Défi* organise *Dernière équinoxe à Montmedy*, un **grandeur-nature médiéval** dans une citadelle de Vauban. Contactez Le Grand Défi/ Bureau des Arts de l'ICN, 13 rue Michel Ney, 54000 Nancy.

CÔTÉ JARDIN

Eindhoven

7/8 juin

999 games est une société de vente par correspondance qui travaille sur la Hollande, l'Allemagne, la Belgique, la Scandinavie et l'Autriche. Elle a donc décidé d'organiser *Het Spellspektakel/ The Games Spectacle/ Le spectacle des jeux*, **une manifestation internationale** visant à rassembler des joueurs de toute l'Europe. La convention aura lieu à l'Expo Centre Het Beursgebouw, près de la gare centrale et de l'Holiday Inn, à Heindoven, Pays-Bas. Au programme : tournoi officiel d'AD&D, tournois de Warhammer et Battletech ; démonstrations d'Europa, Ligny, Quatre Bras, Mont St-Jean ; tournois de Command games (Battle of The Bulge), Battle for Basra, D-Day (nouvelle édition) ; championnats de figurines médiévales, sur les guerres coloniales britanniques au Soudan, de batailles navales napoléoniennes, de Desert Storm, etc. Plus des démonstrations de Civilization et 1830. Contact : 999 games, Rondeel 134, 1082 MH Amsterdam, The Netherlands. Tél. : (31) 20.644.5794.

Les avatars inévitables du **Gros Bill**

En mai, fait ce que tu voeu

Or donc, au cœur d'un sombre donjon, Gros Bill trouva un jour un puissant parchemin...

HE ?!!

RHÂ, LOVELY !

BINGO !

BON POUR 1 VOEU

LE PARTAGE FUT RAPIDE

VRAIMENT ? C'EST POUR MOI ? BON, MERCI LES GARS. MAIS ALORS CES PIECES DE CUIVRE SONT POUR VOUS, J'INSISTE ...

SI ! SI ! ON TE LE DIT ! ÇA NOUS FAIT PLAISIR.

SANS FAÇON ! C'EST POUR TOI, ON Y TIENT VRAIMENT...

GZU

PLUS TARD, À L'AUBERGE DU JOYEUX TROLL FARCEUR

+10

POUR QUI LES RAVIOLIS ?

ALORS ? TON VOEU, TU EN FAIS QUOI ?

EH BIEN JE ... HEU... JE ... JE VEUX QUE TOUS LES OBJETS MAGIQUES VIENNENT A MOI !

OUI.. JE...

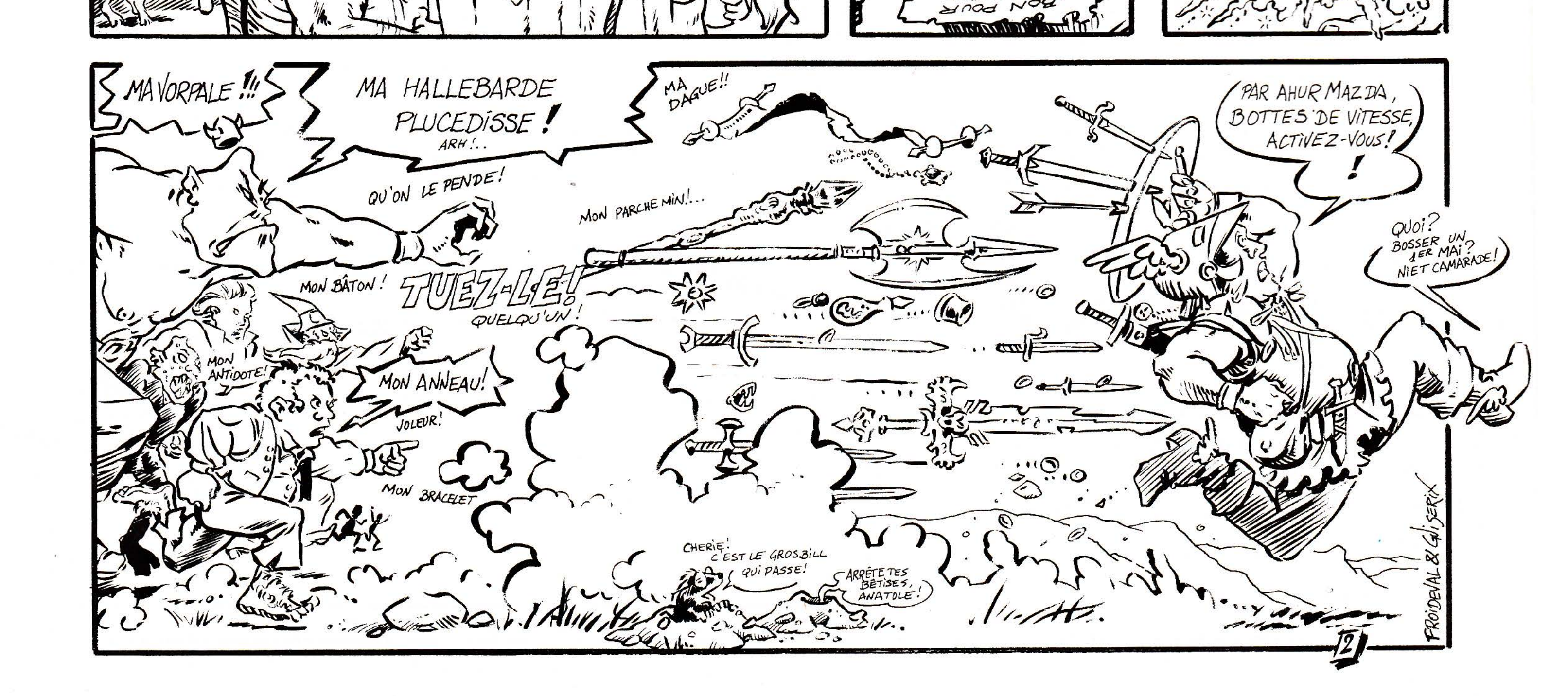
OK !

BON POUR 1 VOEU

JE V...

OH NON !..

POUF !



Rémicourt

5 juillet

La Guilde du Tumulus organise ses **IVe joutes du Duché d'Hodeige.** Elles s'adressent à tous les amateurs de grandeur-natures médiévaux désirant se mesurer amicalement dans un tournoi doté de nombreux prix. Les joutes se dérouleront à la salle St-André de Rémicourt (à 20 km de Liège). Renseignements : Guilde du Tumulus, 83 rue de la Résistance, 4350 Rémicourt, Belgique. Tél. : Albert Vincken au 019/54.49.12 entre 18 h et 20 h.

Italie

10/18 juillet

Marchez sur les pas de l'Empereur ! Kevin Zucker, concepteur de wargames, organise la seconde édition des **Napoleonic Tours.** Au programme : visite commentée des principaux champs de bataille (Montenotte, Marengo, Lodi, Mantoue, Arcole, Rivoli, etc.), livret historique complet des campagnes, wargame le soir et une excellente ambiance. Renseignements : Napoleonic Tour 92, 4509 Clifton Road, Baltimore, MD 21216, USA. Tél. : (301) 367-4004.

Milwaukee

20/23 août

Comme chaque année, la **Gen Con**, la plus grosse manifestation mondiale de jeux de rôle (et de wargames) se déroulera au Mecca Convention Center de Milwaukee (Wisconsin). Quant à la Gen Con européenne, elle aura lieu du 13 au 15 novembre, sans doute en Angleterre, et nous vous en reparlerons.

Embourg

22/24 août

La Guilde des Fines Lames propose un séminaire pour découvrir de nombreux jeux et participer au **triathlon ludique** de la guilde. Au programme : le 22, journée des jeux de plateau ; le 23, grandeur-nature médiéval arthurien dans les Ardennes belges ; le 24, repos et jeux de rôle. Renseignements : ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : 041/65.69.83.

Dworp

18/20 septembre

C'est dans les environs de Bruxelles qu'Olivier Bruneel, de la société G&V Armes latex, organise la deuxième **foire médiévale.** Il y aura des batailles, des tournois, des stands, des musiciens folkloriques, des jongleurs, etc. Renseignements : Olivier Bruneel, 206 rue de la Pêcherie, 1180 Bruxelles, Belgique. Tél. : (19/32) 2.374.63.08.

Québec

1ère semaine d'octobre

À la découverte du Nouveau Monde est un **grandeur-nature** qui vous propose de découvrir l'est canadien à la façon des anciens colons, à cheval à pied ou en chariot, avec les Indiens et une nourriture « typique ». Des visites de Montréal et de Québec sont aussi prévues. Inscriptions avant fin mai. Contact France : Philippe Géant, 16 rue Jean Moulin, 85370 Nalliers. Tél. : (16) 51.30.77.58. Contact Québec : Patrick Dezothez, 84 rue Saint Victor, Beauport (Québec), Canada GIC 2W7. Tél. : (19/1) 418.661.53.14 (6 h de décalage).

Diplomacy

Été

Il est possible durant l'été de participer dans le monde entier à des **championnats de Diplomacy**. Sont prévus : *Lincon*, championnat de Suède du 5 au 8 juin ; *Dipcon XXV*, championnat d'Amérique à Kansas City au Missouri, du 3 au 5 juillet ; *Manorcon* à l'université de Birmingham, du 17 au 20 juillet et *Cancon V*, championnat du Canada, du 30 juillet au 2 août. Renseignements : FFJDS, 11 rue Molière, 75001 Paris. Tél. : (1) 45.48.21.68.

Prochain numéro : 8 juillet

Date limite de réception des annonces de manifestations : 15 juin.

Écrivez, ne nous téléphonez pas !
No Phone !
Pericoloso telefonar !
Nø Fönøtôn !
Utilisez les élåns pøstö !

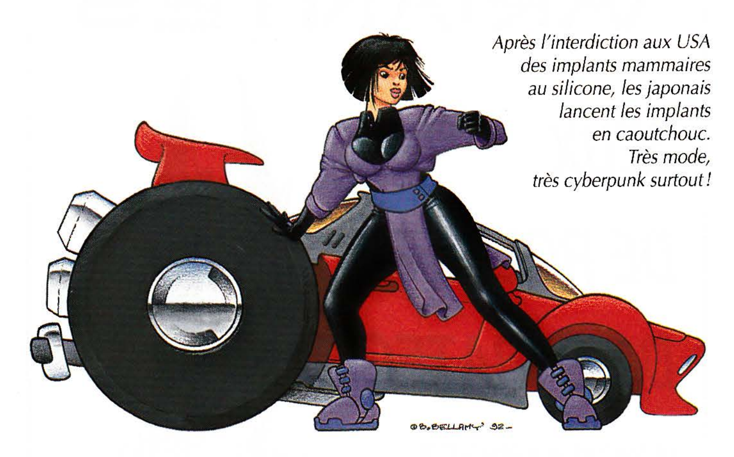
Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), sachez que vous n'avez que 45 % de chances que votre texte nous parvienne suffisamment lisible (tapez donc votre texte à la machine, et répétez les informations importantes).

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 70 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Toutes les manifs,
3615 CASUS
rubrique CAL

PRÉVISIONS MÉTÉOLUDIQUES



Après l'interdiction aux USA des implants mammaires au silicone, les japonais lancent les implants en caoutchouc. Très mode, très cyberpunk surtout !

1974, Gary Gygax crée Dungeons & Dragons...
1992, Gary Gygax crée Dangerous Dimensions !
2010, Dangerous Dungeons & The Dragon Dimensions Odyssey II ?

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Les Archanges Boréens

● Ces sympathiques jeunes gens publient des suppléments « amateurs » pour Stormbringer. À leur catalogue trois scénarios : **La horde de pierre** (10 p., à la découverte de ruines melnibonéennes), **Le tournoi de Katang** (36 p., aventure dans la ville de Fribourg), **La quête de tous les songes** (40 p., une météorite aux pouvoirs inconnus) ; et deux suppléments : **Synopsis de la saga d'Elric** (28 p., résumé des aventures d'Elric et noms des personnages de la saga), **Chants de bataille** (42 p., aides de jeu et mini scénarios). Pour tous renseignements, contactez Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580 Givenchy-en-Gohelle.



Corrège

Cette nouvelle maison d'édition (où l'on retrouve Éric Bouchaud, un des fondateurs de Siroz) édite **GURPS**, le jeu générique de Steve Jackson, en français. Les règles de base (3e édition américaine) devraient être disponibles en ce moment. Suivront les suppléments **Conan** et **Bestiaire** (fin juin). Puis le supplément **Magie** en août, suivi à la rentrée de Space. Corrège diffusera également **Roleplayer**, le magazine consacré à Gurps.

Descartes Éditeur

● *Torg* : la trilogie des romans comprend **Les Chevaliers des Tempêtes**, **Le Royaume ténébreux** et **Le cauchemar**. Ils sont disponibles et permettent de mieux comprendre l'invasion de la Terre par les six Seigneurs des Possibilités. **Aysle**, le guide médiéval-fantastique est prévu pour juin.
● *L'appel de Cthulhu* : **Les frères de sang** est un supplément prévu pour mai, **Retour à Dunwich** en est un autre prévu pour juin.
● *Warhammer* : **Le premier compagnon** est un supplément avec de nouvelles carrières, règles de magie, armes à feu et trois scénarios (voir Têtes d'affiche). **Le feu dans la montagne** et **Le sang dans les ténèbres** sont les deux premiers volets de la campagne des *Pierres du destin*.
● *Star Wars* : **Pluies d'étoiles** et **Les récupérateurs** sont deux scénarios (disponibles), **Le Supplément** (JD+ nouvelle formule) est un spécial Star Wars, **Le manuel d'instruction du général Craken** ne saurait tarder.

Hexagonal

● *Rolemaster* : le **Rolemaster Compagnon I** est disponible et **Créatures & Trésors** le sera bientôt.

Korum

● **Nemak, étoile impériale** est le deuxième jeu de cette société de jeux par correspondance gérés par ordinateur. Le but du jeu est simple : atteindre le centre de la galaxie pour trouver l'étoile Nemak et devenir empereur de la galaxie. Ce qui différencie ce jeu des autres c'est principalement ses dimensions : 3721 étoiles, 36 secteurs galactiques, jusqu'à 500 joueurs présents simultanément dans le jeu. Renseignements : Korum, 8/10 place de l'Europe, 94220 Charenton. Tél. : (1) 48.93.75.62.

Ludodélire

● **Monza**, le troisième circuit pour le jeu Formule Dé, est prévu pour le mois de juin.
● **Le plateau modulaire** est une extension pour Full Metal Planète. Ce set de 19 éléments permet de construire divers terrains de jeu (et d'en combiner plusieurs pour former des planètes encore plus grandes). Il propose également un ensemble de nouvelles règles dont la plus importante est l'arrivée d'une deuxième flotte vers les trois quarts de la partie. Bien sûr il faudra un nouveau set d'astronefs mais ils sont disponibles séparément à la vente. Pour l'instant, les accros peuvent déjà se procurer le plateau et les règles sous pochette plastique. Les moins impatients attendront la sortie dans une boîte au format d'une K7 vidéo.

Oriflam

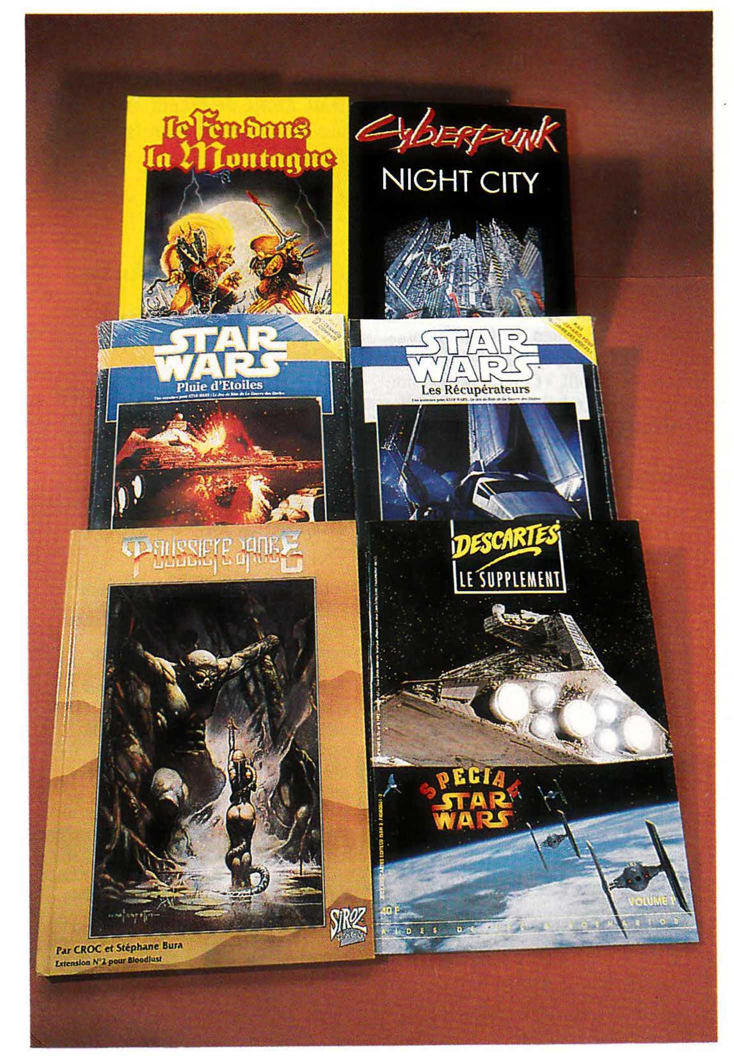
● **Les secrets oubliés** (Elder Secrets), le supplément pour RuneQuest, est enfin paru (voir Têtes d'affiche).
● **Night City**, le supplément pour Cyberpunk, est disponible (voir Têtes d'affiche).
● **L'Empire ténébreux** pour Hawkmoon est un supplément de création française sur la Grande-Bretagne (128 p., juin).
● **Les Sorciers de Pan-Tang** est la traduction d'un supplément pour Stormbringer (background et scénarios, 128 p., juin).
● **Tatou n° 9** paraitra au mois de juillet.

RAJR

● L'association Rhône-Alpes Jeux de Rôle vend par correspondance ses **règles de jeu de rôle grandeur nature** (règles de base et règles avancées). Renseignements : RAJR, 109 rue Garibaldi, 69006 Lyon. Tél. : (16) 72.22.04.25 ou (16) 78.24.69.82.

Simulacres

● **Cadilum** est un Univers médiéval-fantastique de 180 pages N&B, format A4 photocopié. Il est l'œuvre de Ludovic Vernizeau, illustré par Vincent Ferry. S'il re-



prend les règles de Simulacres, l'amateur éclairé notera qu'il a dû dans un premier temps être conçu pour AD&D, ou Warhammer, pour lequel il est utilisable. On trouve principalement dans ce livret la genèse d'un univers et d'un monde, Cadilum, parcouru de demi-dieux ou démons supérieurs (il en existe 257, dont 242 décrits en détail). Si la réalisation et l'écriture sont un peu « amateur », le rôliste adepte du médiéval-fantastique trouvera amplement de quoi créer un nouveau monde original. Cadilum est disponible chez Ludovic Vernizeau, 15 place de l'Hôtel de ville, 60200 Compiègne. Prix : 60 F, port compris.

● **New York 2222**. Le créateur et éditeur de ce jeu de rôle, Gilles Papon, part travailler à Tahiti. Pour commander son jeu (dont nous avons publié une Tête d'affiche dans CB n° 67), envoyez 100 F (plus 25 F de port) à Stéphane Theillaumas, 188 rue François Perrin, 87000 Limoges. Tél. : (16) 55.05.93.78.

Siroz Productions

● *Bloodlust* : **Poussière d'ange** (Gadhars, Batranobans et la magie des épices) est disponible. Le prochain supplément, **L'enclume et le marteau**, est prévu pour juillet.
● *Bitume* : **l'écran** (par Vatine et Lamy, avec un scénario 8 p.) est normalement disponible.
● *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : **Insh'Allah** est prévu pour la fin mai, et **Stella Inquisitorus**, un jeu de SF compatible avec INS/MV mais indépendant, paraîtra fin octobre.

Tolkien



● Vous n'êtes pas sans remarquer que cette année est le **centenaire de la naissance de John Ronald Reuel Tolkien** (3 janvier 1892 – 2 septembre 1973). Pour fêter cet anniversaire, et grâce à son fils Christopher, pas moins de vingt et une œuvres posthumes vont voir le jour cette année. Gaumont ressortira à la fin août la cassette vidéo du dessin animé de Ralph Bakshi *The Lord of the Rings*, dont les droits étaient détenus par Thorn Emi [1]. Un disque compact de la BOF sera disponible, en import, avec quatre morceaux originaux. Enfin, Grafton Books, qui réédite plusieurs éditions du *Seigneur des Anneaux* (dont une de luxe) diffuse aux USA depuis le mois d'août un superbe calendrier commémoratif de Ted Nasmith.

1) Seulement cent cinquante cassettes furent mises en vente dans le circuit commercial il y a une dizaine d'années. Précisons enfin que ce dessin animé ne couvre que la première moitié de l'histoire, la fin n'ayant jamais été réalisée. Il faut dire que Bakshi avait été pressenti après qu'il ait réalisé Les seigneurs de la guerre, *un dessin animé satirique sur l'heroic fantasy, d'après des dessins de Vaughn Bodé. Interdit à la diffusion depuis près de quinze ans par la veuve du dessinateur, on peut maintenant trouver ce dessin animé en CD Vidéo, format NTSC, aux USA.*

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **Sun County** est un supplément pour RuneQuest dans le monde de Glorantha. Il contient, de plus, quatre scénarios.
● **Adventure With No Name** est le troisième scénario pour Tales From The Floating Vagabond.
● Après Bulge, la bataille des Ardennes, réédition d'un autre classique : **D-Day**, wargame très simple basé sur le débarquement en Normandie et co-édité avec le Smithsonian Institute.

Chaosium

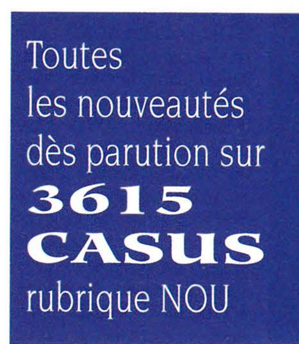
● **Tales of The Miskatonic Valley** est un recueil de six scénarios pour L'appel de Cthulhu 1920, comprenant une carte de la région. C'est le quatrième volet d'une série consacrée au « pays » de Lovecraft. Les prochains titres seront : **Escape From Innsmouth**, **Adventures in Arkham Country** et **Beyond The Mountains of Madness**.

FASA

● *Mechwarrior* : **Bloodright** est une aventure pour la deuxième édition de ce jeu.
● *Shadowrun* : **Shadowbeat** est un supplément sur l'industrie du spectacle en 2050 (mai).

GDW

● Depuis quelques années, et après l'échec de Cyborg Commando, Gary Gygax travaillait sur un projet de jeu de rôle sur la base d'un système multigenre. Ce système s'appelle **Dangerous Dimensions** et le DD ▷



entremêlé du logo veut « sans doute » rappeler le bon vieux D&D (Donjons & Dragons). Le premier jeu basé sur DD sera bien évidemment un jeu médiéval-fantastique. Son nom : **Mythus.** Plus d'informations dès que nous le recevrons.

ICE

● *Merp* : **River Running** est un recueil de six mini scénarios (mai).

Steve Jackson Games

● **Hacker** est un jeu de simulation du même genre qu'Illuminati et dans lequel les joueurs doivent pirater des réseaux informatiques.

● **Coup, Down with the Leader!** est un wargame extrêmement simple mettant en scène un affrontement entre un général dictateur et des rebelles qui veulent prendre sa capitale.

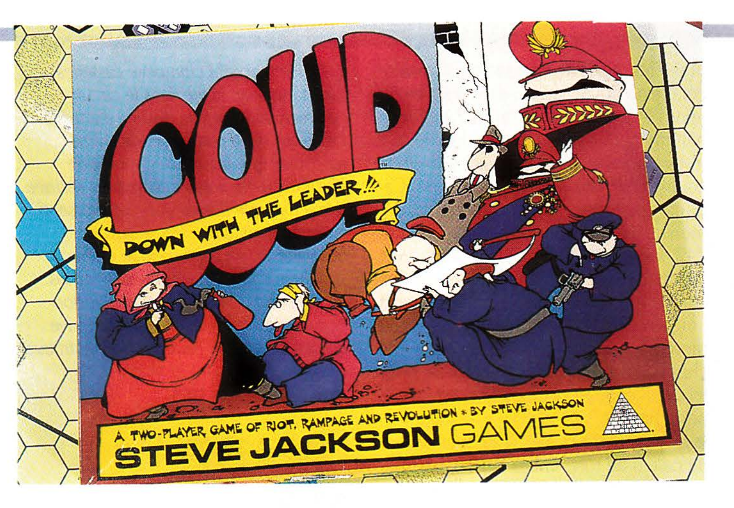
Talsorian Games

● *Cyberpunk* : **Tales From The Forlon Hop** est un recueil de huit aventures qui ont toutes un rapport avec un bar pour anciens Solos vétérans des guerres sud-américaines.

When Gravity Fails est un supplément qui décrit le monde en 2220, basé sur les romans d'Alec Effinger (*Gravité à la manque, Privé de désert* chez Présence du Futur – Denoël). La bonne idée de ce supplément est de ne pas avoir voulu en faire un monde alternatif à Cyberpunk 2020 mais un futur post-cyberpunk. L'ambiance qui en ressort inspirera certainement les joueurs qui préfèrent un monde plus « crédible » et nous ne saurions trop le recommander aux joueurs de Berlin XVIII ou de Cyber Age.

TSR

Passons en revue le programme de parution de TSR pour cette année, fort chargée. Mais d'abord quelques précisions : chez TSR un module est un scénario ; un accessoire est parfois un complément de matériel mais plus souvent un complément d'historique sur un jeu ; une boîte contient souvent plusieurs livrets divisés en scénarios, historique et compléments de règles.



● **D&D** : *Raven's Ruin* (module, mai), *Thunder Rift* (module, juin), *Goblin's Lair* (grande boîte, juillet), *Wrath of the Immortals* (boîte, août), *Sword and Shield* (module, septembre), *The Millenium Empire* (accessoire, septembre), *Haunted Tower* (grande boîte, octobre), *Poor Wizards Almanach* (accessoire, novembre), *The Millenium Scepter* (module, décembre).

● **Dark Sun AD&D** : *Monstrous Compendium* (accessoire, disponible), *Dune Trader* (accessoire, mai), *Dragon Kings* (livret dur, juin), *Arcane Shadows* (module, août), *Veilled Alliance* (accessoire, octobre), *Valley of Dust and Fire* (accessoire, décembre).

● **Ravenloft AD&D** : *Night of the Walking Dead* (module 1-3, disponible), *Islands of Terrors* (accessoire, mai), *Van Richten's Guide to Ghosts* (accessoire, juin), *Thoughts of Darkness* (module, septembre), *Forbidden Lore* (boîte, novembre), *From The Shadows* (module, décembre).

● **Al-Qadim AD&D** : *Arabian Adventures* (livret de règles, disponible), *Al-Qadim Appendix* (Monster Compendium, juin), *The Land of Fate* (boîte, août), *Golden Voyages* (sourcebook, octobre).

● **Forgotten Realms AD&D** : *Pirates of the Fallen Stars* (accessoire, disponible), *City of Gold* (module, disponible), *Haunted Halls of Eveningstar* (module, juin), *Aurora's Whole Realms Catalog* (accessoire, juillet), *Great Glacier* (accessoire, septembre), *Menzoberranzan* (boîte, octobre), *Hordes of Dragonspear* (module, novembre), *Gold & Glory* (module, décembre).

● **DragonLance AD&D** : *Tales of the Lance* (boîte, juillet), *Knight Sword* (module, août), *Flint's Axe* (module, octobre).

● **SpellJammer AD&D** : *Heart of the Enemy* (module 8-11, disponible), *War Captain Companion* (boîte, disponible), *Rock of Bral* (accessoire, août), *Complete Spacefarer's Handbook* (accessoire, novembre), *Greyspace* (accessoire, décembre).

● **Greyhawk AD&D** : *Treasures of Greyhawk* (accessoire, juillet), *Rary the Traitor* (accessoire, août), *From the Ashes* (boîte, novembre).

● **AD&D2** : *The Complete Bard* (accessoire, disponible), *Monster Mythology Guide* (accessoire, mai), *Fiend Folio* (Monster Compendium, mai), *Priest Spell Cards* (accessoire, juin), *Wizard's Challenge* (module, juillet), *Charlemagne Paladins* (accessoire, juillet), *Magic Encyclopedia* (accessoire, août), *Dungeons of Mystery* (boîte, septembre), *1992 Collector Set* (750 cartes de monstres et d'objets, septembre), *Celts* (accessoire, novembre), *Slayers of Lankhmar* (module, novembre), *A Mighty Fortress* (accessoire, décembre), *Treasure Maps* (accessoire, décembre).

● **Gamma World** : *Gamma World* (règles deuxième édition, mai), *Mutant Master* (module, août), *Gamma Knights* (boîte, octobre).

● **Marvel Super Heroes** : *X-Forces* (boîte, mai), *Lands of Dr. Doom* (boîte, juillet), *Marvel Universe 1992 Update* (livret, septembre), *Webs* (boîte, octobre).

● **Buck Rogers au XXVe siècle** : *No Humans Allowed* (accessoire, juin), *Hardware* (accessoire, juillet), *Cities of Tomorrow* (boîte, novembre).



Victory Games

● **Flash Point : Golan** est un wargame sur une hypothétique cinquième guerre israëlo-arabe.

West End Games

● *Torg* : **Infiniverse Update** est un livret de 144 p. qui met à jour tous les conflits entre Chevaliers des Tempêtes et Seigneurs. **Central Valley Gate** est un scénario se déroulant dans une petite ville de Californie. **Kanawa Land Vehicles** poursuit cette série de catalogues de matériel technologique. **Creatures of Orrorsh** est un bestiaire de 128 p.

● **Prix réduits** : la grande braderie continue aux USA ! A partir du 1er juin la gamme Paranoïa baisse d'environ 35 % et les scénarios pour Star Wars de 25 %.

● *Star Wars* : **Mission to Lianna** est un scénario se déroulant dans un des centres industriels de la galaxie.

White Wolf

● *Vampire* : **World of Darkness** est un supplément décrivant les cultes vaudous et le Vampire Club de San Francisco (mai).

● *Ars Magica* : la **troisième édition** du jeu est prévue pour bientôt (livret de 240 p.).

Suite des Nouvelles du Front page 98.



TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux: V.F. signifie en français dans le texte; V.O. signifie écrit en étranger.

Pour RuneQuest, en V.F.

LES SECRETS OUBLIÉS

Sublime, forcément !



Mythique, tel est l'adjectif qui convient le mieux à ce supplément qui, pour une fois, ne fait pas que remettre à neuf et pour la troisième édition de RuneQuest du vieux matériel, mais apporte bel et bien des informations et des éléments nouveaux dont on se demande comment on a pu jouer jusqu'à présent à RuneQuest sans eux. Tout, absolument tout sur les races intelligentes de Glorantha est donné, et particulièrement sur les trois plus importantes : les Mostalis, les Uz et les Aldryamis. Les renseignements fournis sont dans leur quasi totalité entièrement inédits et intéresseront donc aussi les « vieux » joueurs, mais, comme tout ce qu'écrit Greg Stafford, cela ne vient pas en contradiction avec les publications précédentes, ça ne fait qu'ajouter quelques pierres au superbe ouvrage qu'est Glorantha. A côté de cela on trouve des « articles » divers et variés, rangés sans vraiment de cohérence et qui, pour la plupart, devaient paraître dans Pamaltela dont on est toujours sans nouvelles. Ils traitent entre autres, et de façon fort exhaustive, des minéraux, des Dragons, de la météorologie et d'autres mystères de Glorantha. Malgré l'aspect fouillis qui en ressort, ils sont tous, comme d'ailleurs l'intégralité de l'extension, extrêmement utiles, voire indispensables.

Les seuls reproches que l'on puisse faire sont : la traduction parfois inappropriée qui montre que le traducteur ne connaît pas bien Glorantha (les dragons que l'on rencontre sont des « rêves de (Grands) Dragons » et non des « dragons des rêves ») ; l'inadéquation des dessins, au demeurant fort réussis, avec Glorantha (certains sont de véritables aberrations qui risquent d'induire en erreur bon nombre de joueurs) ; et surtout le fait d'avoir attendu deux ans pour cette traduction, attente d'autant plus frustrante quand on connaît l'importance des Secrets oubliés pour tout joueur de RuneQuest. Et le fait que ce genre de retard soit une habitude, si ce n'est un principe chez Oriflam, ne constitue en aucun façon une excuse, au contraire.

Cela dit, la version française est bien supérieure à la version américaine, notamment pour la qualité des dessins, ce qui n'est pas difficile me diront ceux qui possèdent la boite américaine. Elle est du même format que les Dieux de Glorantha et Genertela ; on ne change pas une équipe qui gagne.

Mathias Twardowski

Supplément en français pour RuneQuest, édité par Oriflam.

Pour Cyberpunk, en V.O.

CORPORATION REPORTS 2020 VOL. 1 & 2

Plein feu sur les maîtres du monde

Les corporations étaient jusqu'à présent des monstres froids et sans existence palpable, des entités dont on ne voyait que des logos lumineux, des hommes de paille chargés d'engager les personnages pour quelque sombre besogne et des solos chargés d'éliminer les uns et les autres une fois ladite besogne effectuée. Cela donnait l'impression, juste au demeurant, qu'un monde séparait les cadres corporatifs et le commun des personnages, comme si les uns et les autres évoluaient sur des planètes différentes. Mais d'un autre côté, faute de renseignements consistants sur les corporations, les meneurs de jeu rigoureux en étaient souvent réduits au schéma classique de la mission-commanditée-qui-tourne-mal, schéma qui finit par lasser...

La série des Corporation Reports comble cette lacune en donnant tout au long de leurs quatre-vingts pages, une foule de détails et d'informations indispensables comme les personnages principaux des corporations, leurs méthodes, la description des locaux, leurs réseaux, leurs machinations et leurs ressources. On peut simplement regretter que l'aspect Matrice et Forteresse logique ait été oublié.

Chaque volume développe deux corporations dont une de premier plan (volume 1 : Arasaka, International Electric ; volume 2 : Lazarus Military Group, Militech International), ce qui permet de prédire sans grand risque la sortie d'au moins deux autres volumes sur Petrochem et Biotechnica.

Ces suppléments sont des livres de chevet pour meneurs de jeu et pour meneurs de jeu uniquement ! Ces derniers y trouveront l'inspiration tant en matière de scénarios que de descriptions. Tout en somme pour rendre plus réel le monde de Cyberpunk...

Pierre Lejoyeux

Supplément pour Cyberpunk, en anglais, édité par R. Talsorian Games.



Pour Cyberpunk, en V.F.

NIGHT CITY

In-dis-pen-sa-ble !



Où aller manger un cheeseburger après minuit ? Où acheter un article de sport ? Où garer son A.V. ? Quel bus prendre ? A quelle station de métro descendre ? Et, plus important que tout, les gangs du quartier sont-ils dangereux ?

Tout, absolument tout ce qu'un digne personnage doit savoir sur la métropole de Cyberpunk se trouve dans les cent soixante-seize pages de ce supplément en forme de guide de syndicat d'initiative.

Directement issue de la lignée des grandes villes telles Tarantis de Judge's Guild, Carse et Jonril de Midkedia Press et Pavis de Chaosium, voici donc Night City de Talsorian. On y retrouve le même souci du détail que chez ses aînées, le même entêtement à donner la vie à une ville imaginaire, et la même réussite. Night City existe à présent, ses rues sont tracées, bus et métro la sillonnent, ses restaurants et ses boutiques vous attendent, il y a même un office du tourisme...

Dès lors, il serait suicidaire pour tout personnage qui se respecte de ne pas connaître par cœur sa ville. Imaginez-vous plonger dans les bas-fonds de New York ou de L.A. sans un plan en poche !

Cadre de nombre de scénarios, Night City devient enfin autre chose qu'une toile de fond. Elle acquiert de l'épaisseur, passe en trois dimensions, existe à la manière d'un personnage. Il faudra compter avec elle à présent...

Pierre Lejoyeux

Supplément pour Cyberpunk, en français, édité par Oriflam. Prix indicatif : 219 F.

Un univers, en V.O.

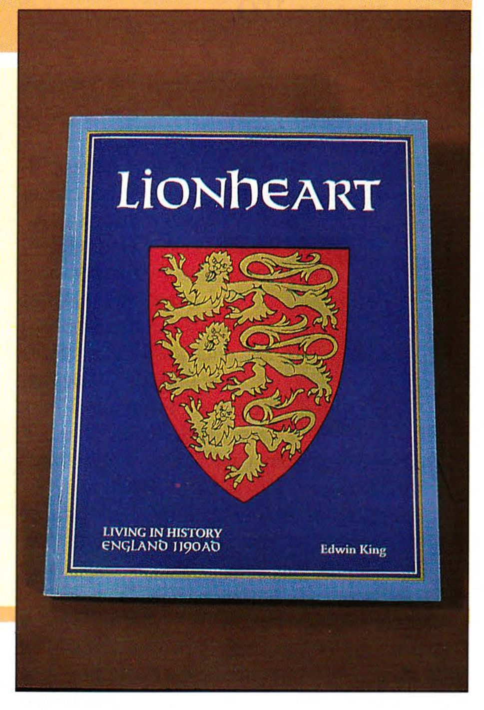
LIONHEART

Historique, historique...

Ce livret est un cas à part dans l'histoire du jeu de rôle : il s'agit d'un univers qui ne fait référence à aucun système de règles et qui n'en a même pas. Elles auraient dû être éditées à part, mais elles ne l'ont jamais été (ou alors, c'est qu'elles ne sont tout simplement jamais parvenues en France).
Le sous-titre en est *Living in history – England 1190*, et il résume bien l'esprit de la chose. En cent douze pages, le lecteur a droit à un survol complet de l'histoire anglaise, depuis les Romains jusqu'à Richard Cœur de Lion. Évidemment, pas question d'enchanteurs ou de Table ronde : rien que la vérité historique ! Elle est sans doute moins belle, mais tout aussi passionnante et mouvementée. L'Angleterre du premier millénaire enchaîne invasions, guerres civiles et autres joyeusetés à un rythme rarement atteint ailleurs. Les vingt-cinq premières pages se lisent donc comme un roman, ou peu s'en faut. Quant au reste du livret, c'est un index qui, d'« Abbaye » à « Zenor Quoit », fait le tour des personnages, des lieux et des coutumes.
Bref, un supplément intéressant pour les meneurs de jeu désireux de jouer dans l'Angleterre des XIe et XIIe siècles et possédant un système de jeu tout prêt (Simulacres ou GURPS, qui vient justement d'ajouter un Robin Hood à sa liste d'univers).

Tristan Lhomme

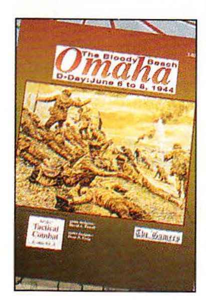
Lionheart, univers historique
édité par Colombia Publications, en anglais.



Wargame en V.O.

OMAHA, THE BLOODY BEACH

High surf, no beer, hostile natives



Vous avez vu *Le jour le plus long*? Vous allez donc être en terrain de connaissance. Omaha, The Bloody Beach est une simulation du débarquement américain dans le secteur de la 1re DIUS entre St-Laurent-sur-mer et Port-en-Bessin, sur la plage d'Omaha. Deux buts : arriver sauf à terre et ensuite pénétrer à l'intérieur du pays. Vous allez en avoir pour votre argent : l'inventaire traduit la taille de la simulation...
— 4 cartes qui, réunies (1,10 m sur 1,40 m), représentent le terrain de Omaha Beach, soit 11,3 km sur 8, à raison de 125 yards par hex. C'est la portion de territoire où les Alliés escomptaient avoir ancré leur défense au soir du 6 juin.
— 1680 pions : la Grande rouge (1re DIUS), une partie de la 29e DIUS, la 352 ID allemande, une partie de la PZ LEHR et les marqueurs ; l'échelle de chaque unité représente une section d'infanterie ou un peloton de chars.
— Deux livrets de règles. Le premier livret est commun à l'ensemble des jeux de la série (Force Eagle's War, Bloody 110th, Objectif Schmidt). Le second concerne les règles particulières à Omaha. Il n'y a pas d'illustration, seulement des exemples, des schémas et des croquis dont on peut regretter que les notes soient manuscrites et illisibles.
Le système reste le même que dans les jeux de la série. Les quatre joueurs, deux dans chaque camp, échangent ordres et rapports. Cet échange simule le temps d'attente entre le moment où un rapport est envoyé et celui où arrivent les instructions. Les opérations du joueur « Exécutif », qui active les pions sont motivées par les intentions de son supérieur, le joueur « État-major » qui ne voit que les croquis, les rapports et les ordres. Vous êtes libre d'appliquer les ordres comme vous le voulez, tant que vous vous y conformez. Dans le jeu à deux ou en solitaire, les directives sont pré rédigées et appliquées quoi qu'il en coûte par la suite.
Les leaders apparaissent pour la première fois dans un jeu de la série. Cela semble contradictoire au regard des règles de transmission d'ordres et de rapports. Rappelez-vous toutefois que la chaîne de commandement était brisée ce matin-là. La confusion était totale sur les plages ; ni ordres ni rapports ne devraient dans ce cas être lus par les joueurs. Ce sont les individus qui ont pris le commandement de ceux qui étaient autour d'eux qui ont emporté la décision par leur initiative et leur exemple, ce qui simule la règle d'utilisation des leaders.
Les concepteurs ont néanmoins prévu la difficulté du jeu. Outre sept scénarios qui couvrent une partie des combats chacun, un autre qui propose une option « à la Rommel » (la PZ LEHR sur la plage), et la campagne de trois jours, ils offrent la possibilité de s'entraîner sur six scénarios d'apprentissage.
Omaha est extrêmement complexe et réaliste, au détriment de la jouabilité. Il demande de la part des joueurs encore plus de place, de temps et de patience que ses grands frères. Ce jeu qui va à l'encontre de la vogue actuelle des wargames simples aux allures de jeux de société s'adresse avant tout aux militaires qui cherchent un cas tactique à traiter ou aux historiens.

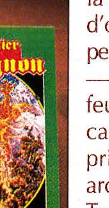
Christophe Ghesquier

Wargame en anglais édité par The Gamers.

Pour Warhammer, en V.F.

LE PREMIER COMPAGNON

Pour tous les goûts...



Ce supplément de quatre-vingt-huit pages touche un peu à tout : on y trouve des scénarios, des nouvelles règles, des descriptions « de fond »...
— Des scénarios : trois (et non quatre comme indiqué au dos du livret), allant de l'enquête à la grosse baston en passant par le « clin d'œil policier ». Dans leurs genres respectifs, ils sont tous les trois fort réussis...
— De nouvelles règles : des armes à feu supplémentaires, deux nouvelles carrières (maître-érudit nain et « apprivoiseur » elfe), les armures et les arcs magiques, de nouveaux sorts... Toutes choses utiles mais pas franchement indispensables, que les meneurs de jeu emploieront à leur convenance.
— Des descriptions « de fond ». Un paquebot fluvial, un asile et une « clinique » tenue par un charlatan alcoolique, sans parler des caractéristiques des protagonistes de l'excellent roman *Drachenfelds* (disponible en V.O., en attendant une hypothétique traduction). A mon avis la partie la plus intéressante et la plus fouillée.
Bref, un sommaire varié, avec suffisamment de choses pour intéresser les meneurs de jeu de toutes tendances, du maniaque de la simulation au généreux distributeur d'objets magiques, en passant par l'amateur de backgrounds détaillés et de belles descriptions... Comme d'habitude, la présentation et la traduction sont de qualité.

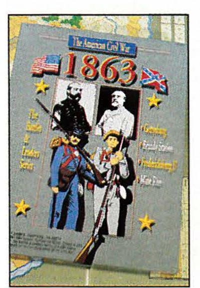
Tristan Lhomme

Supplément en français pour Warhammer,
édité par Jeux Descartes. Prix : 119 F.

Wargame en V.O.

1863

Berg : le retour !



Pour les joueurs qui apprécient la guerre de Sécession, le wargame a un nom : Richard Berg. Cet omniprésent créateur est responsable de très nombreuses séries (GBACW notamment) qui ont enchanté les amateurs de cette période. Délaissant l'espace de quelques jeux la nouvelle compagnie SDI qu'il a créée, il a rejoint GMT Games pour concevoir 1863.

Le jeu propose de simuler quatre batailles qui se déroulèrent au cours de cette année ; dans l'ordre, Fredericksburg II, Brandy Station, Gettysburg et Mine Run.

Les règles s'intègrent dans le système Battle & Leaders qui nous avait déjà proposé 1862. Le système a cependant largement évolué depuis. Richard Berg a en effet tenu à y intégrer le système d'actions qu'il avait inauguré dans les derniers jeux de la série GBACW. Ce nouveau système est l'une des inventions les plus intelligentes de ces dernières années. Les joueurs ne sont plus emprisonnés dans une séquence de jeu rigide (le bien connu mouvement/combat) mais peuvent décider eux-mêmes quelle action ils veulent effectuer (feu, mouvement, réorganisation, mêlée, etc.). Cette action choisie, le joueur jette un dé modifié par la valeur de l'officier dirigeant l'action et se réfère à une table qui lui indique s'il peut jouer cette action ou si l'initiative passe à son adversaire. Ce génial système rend les parties palpitantes, puisqu'il est impossible à la fois de prévoir les actions de son adversaire et de compter sur la réussite de ses propres opérations. Le rôle des officiers est aussi parfaitement rendu, puisque chaque général, en fonction de sa valeur, peut permettre une action plus ou moins assurée.

Le jeu présente aussi un avantage non négligeable par rapport à son grand frère GBACW : alors que ce dernier est à une échelle régimentaire, 1863 est à l'échelle de la brigade ou de la division, les parties sont donc beaucoup plus courtes.

Le choix de ces quatre batailles est en revanche discutable. En effet, si Gettysburg a toute sa place dans cette sélection, Brandy Station n'est pas représentative de la guerre (ce fut une bataille de cavaliers, la seule du conflit), quant à Mine Run et Fredericksburg II (en fait une partie de la bataille de Chancellorsville), elles furent des engagements très mineurs et sans conséquence. On retrouve là l'habituelle préférence des concepteurs pour les batailles s'étant déroulées sur le théâtre est de la guerre, alors qu'il aurait sans doute été plus intéressant de présenter quelques batailles du théâtre ouest où se joua véritablement le conflit cette année (ex : Chickamauga, Vicksburg).

Jérôme Discours

Wargame en anglais édité par GMT Games.

Ludotique V.F.

SPACEWARD HO !

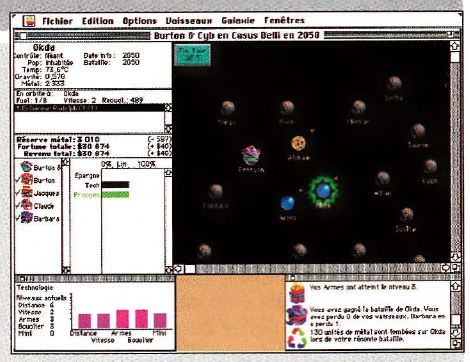
À la conquête de la galaxie !

Evidemment, vous connaissez les jeux par correspondance gérés par ordinateur ! Des joueurs s'affrontent par courrier interposé sous l'arbitrage d'un programme d'ordinateur, pour la conquête d'un royaume barbare/galaxie lointaine/mers oubliées/terre guerrière/etc. L'intérêt de Spaceward Ho ! est de proposer ce type de jeu « en direct », pourvu que chacun des joueurs possède un Macintosh (même si les prix des premiers modèles ont baissé, ils sont encore chers pour seulement jouer, je sais !).

Le jeu se déroule de la façon suivante : on choisit la densité d'une galaxie, sa forme, sa taille, l'intelligence des joueurs-ordinateur (de 0 à 19 adversaires cybernétiques), puis on s'inscrit, de 1 à 20 joueurs tout compris.

À chaque tour de jeu, qui dure dix ans, on peut créer de nouveaux types de vaisseaux (éclaireur, croiseur, colonisateur, satellite de défense), les construire, investir en recherche technologique (vitesse, distance, armement, défense, miniaturisation), exploiter le minerai de planètes, les terraformer, les coloniser, et bien évidemment attaquer ses petits camarades.

Comme il s'agit d'un jeu sur ordinateur, il n'est pas question ici de listing ou d'ordres à rédiger. Tout se gère sur l'écran par la souris, avec de superbes graphismes en couleur (mais la version noir et blanc est très lisible et jouable, ce qui est rare dans les jeux « couleur »). Pour faire participer vos petits copains, trois solutions :



jouer à tour de rôle autour du même ordinateur (possible mais pas très sympa), s'envoyer les disquettes (plus proche des jeux « ordinaires », pratique mais un peu long), ou se mettre en réseau avec plusieurs Macs (la galaxie étant alors gérée en « temps réel » pour tous les participants).

Le jeu est passionnant, même si on regrette parfois les trop longues phases de développement de vaisseaux colonisateurs (au début du jeu). Mais si vous êtes un fan de ce genre de jeu, et que vous possédez un Macintosh, Spaceward Ho ! est sans aucun doute un jeu indispensable à votre ludothèque (et si on le compare aux jeux par correspondance, son prix s'amortit relativement rapidement).

Pierre Rosenthal

Logiciel pour tout Macintosh (système 6.05 ou 7), conçu par Delta Tao Software (USA) et traduit en français par Upgrade Editions, 28/30 rue Coriolis, 75012 Paris. Prix indicatif : 490 F.

Wargame en V.O.

BROTHER AGAINST BROTHER

Le « do it yourself » du wargame

Depuis le superbe Civil War (VG), le meilleur jeu traitant de la guerre de Sécession au niveau stratégique mais déjà un peu ancien, de nombreux joueurs espéraient un jeu qui rajouterait de nouveaux mécanismes (notamment politiques) pour simuler ce conflit. Un nouvel éditeur, FGA, semblait vouloir relever le défi. Depuis quelques mois il nous alléchait par une campagne publicitaire sur son nouveau jeu : Brother Against Brother, censé être le top du top de la simulation. Mais, hélas, c'est un échec !

La première impression est pourtant très favorable : superbe carte, beaux pions et de nombreuses aides de jeu qui laissent présager un jeu riche et palpitant. Mais cette magnifique créature n'a pas de cervelle...

Premièrement, les mécanismes de jeu sont beaucoup trop simples pour un *monster game*. Les huit pages de règles ne présentent qu'une simulation très moyenne par rapport aux objectifs fixés. Cela ne serait pas grave si le jeu se tenait, ce qui n'est hélas pas le cas.

BAB est d'une qualité graphique indéniable mais ses règles sont mauvaises. Quoi que puisse en dire son concepteur, le jeu n'a manifestement pas été testé. Ainsi les généraux ont un chiffre d'ancienneté (seniority rating) dont on ne sait pas à quoi il sert. De même, les unités peuvent être de différentes qualités (milices, régulières...) mais là encore cette différence n'a aucun effet dans le jeu ! On pourrait citer d'autres exemples...

Plus grave, les créateurs se moquent carrément de nous lorsqu'ils annoncent que les règles de ravitaillement sont laissées à l'appréciation des joueurs et qu'elles feront l'objet d'un futur article dans la revue maison. De même, en dépit de ce qui est indiqué au dos de la boîte, il n'y a aucun scénario et seule la campagne entière est proposée. Là encore, les gogos qui ont acheté le jeu sont invités à se procurer le magazine de l'éditeur pour avoir des scénarios. On croit rêver !

Attention donc ! Réfléchissez bien avant d'acheter ce jeu. On comprend pourquoi le wargame est en crise si la profession est déconsidérée par de tels produits. En conclusion, un jeu injouable, qui ne satisfera que les joueurs qui ont du temps pour créer leurs propres règles à partir du matériel néanmoins impeccable qui est fourni.

Un jeu en kit en quelque sorte...

Jérôme Discours

Brother Against Brother est un wargame en anglais publié par FGA.

Du fin fond de son garage,
Croc a ressorti
son premier bébé,
Bitume,
pour le faire courir
dans l'écurie Idéojeux.
Astiquée et customisée,
la version MK5
se révèle une belle mécanique
qui tient bien la route...

Post-apocalypse, quand tu nous tiens

Point n'est besoin d'un holocauste atomique, selon l'expression consacrée, pour arriver à l'après-catastrophe, preuve en main ! Quarante ans après le passage de la comète de Halley, la Terre, notre petite boule ronde, est toujours la troisième du chapelet cosmique du Soleil, petite étoile bien tranquille, et tout semble à sa place... Sauf que la comète, en passant près, beaucoup trop près, a complètement chamboulé la vie du genre humain, si tant est qu'il existe encore.

L'action se situe en France et un peu en Europe, ou du moins dans ce qu'il en reste. De toute façon, à la connaissance des personnages, en dehors de leur environnement direct, tout n'est que lutte, baston et hostilité. De fait, n'a pu survivre à la catastrophe qu'une infime quantité d'individus ignorants, organisés dans un équilibre précaire autour de la notion de « tribu ». Ailleurs, il y a des groupuscules et d'autres tribus, forcément hostiles et envieux du peu de richesses – essence, eau potable, véhicules à 2, 3, 4 (ou plus) roues et à moteur, armes, nourriture – qui vous permettent de survivre. Contre cela, une seule méthode : il faut savoir se défendre... ou bien être indispensable aux autres, disposer d'une monnaie d'échange, de compétences, de connaissances, bref, d'un savoir qui risquerait de disparaître s'il vous arrivait malheur...

On aura compris que, comme dans tout jeu post-apocalyptique qui se respecte, le but des personnages est la survie. Un des meilleurs moyens d'y arriver, c'est de se faire craindre. Il existe dans Bitume une notion de points de prestige, rendant compte essentiellement de la popularité d'un personnage au sein de sa tribu mais qui peut sans difficulté être également utilisée comme une mesure de sa renommée à l'extérieur.

Technique, juste ce qu'il faut

Bitume MK5 est la remise au goût du jour du premier jeu signé Croc, datant de 1985 (-1 an avant le passage de la comète de Halley !). Un gros travail a été réalisé par l'équipe d'Idéojeux, à la fois sur la présentation et la cohérence de l'ensemble. On y retrouve bien les caractéristiques propres au plus prolifique créateur de jeu français. C'est-à-dire, en plus de sa patte personnelle, un peu de GURPS et un peu de Car Wars, mais (et c'est Croc lui-même qui l'affirme) : « Je suis un peu tombé dedans quand j'étais petit... »

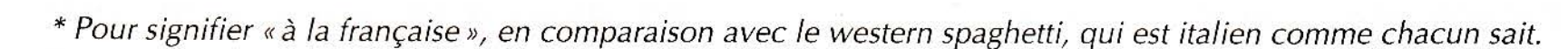
La création de personnage est simple, basée sur une série de huit caractéristiques « primaires » classiques – FOrce, ENdurance, AGilité, PRécision, RApidité, BEauté, INtelligence et PErception – variant de 0 à 10. A partir de ces primaires sont calculées des caractéristiques secondaires (comme les points de vie ou le seuil d'inconscience) et des talents, exprimés en pourcentage. Dans Bitume, tout le monde sait, par exemple, conduire un véhicule, mais plus ou moins bien (Conduire un véhicule = (RA + PR) x 5 %). Vous disposez au départ de 40 points à répartir dans les caractéristiques pri-



Mad Max cassoulet*



** Pour signifier « à la française », en comparaison avec le western spaghetti, qui est italien comme chacun sait.*



maires, et les valeurs que vous attribuez sont modifiées par le sexe de votre personnage et la tribu à laquelle il appartient. Une cinquantaine de points de personnalisation (PPE) sont alors à répartir pour améliorer certains de vos talents et choisir des aptitudes (ou talents spéciaux). Un jeu signé Croc ne serait pas complet sans la possibilité de choisir un ou plusieurs défauts, qui rapportent des PPE et permettent encore d'améliorer, ou d'affiner son personnage. Ces défauts s'expriment en imposant au personnage une faiblesse physique ou psychologique, une habitude désagréable ou un comportement particulièrement hors norme (bien que dans cet environnement, on puisse s'interroger sur la réelle signification de « hors norme »). Il ne s'agit pas, bien entendu, de tenter de jouer quelqu'un de muet et borgne et unijambiste et naïf et obsédé sexuel et maniaco-dépressif et distrait au point d'en être amnésique, sous prétexte que la somme de tous ses défauts permet au personnage d'être un dieu au tir au pistolet... Les PJ représentent en fait une sorte d'élite, les survivants de la catastrophe, moins de 3 % de la population mondiale, et tout maître de jeu raisonnable serait en droit de se demander comment un tel personnage a pu survivre jusqu'à aujourd'hui.

En ce qui concerne le matériel et les possessions individuelles, tout cela est dicté par la tribu d'origine du personnage, avec une fourchette assez étroite, permettant, comme pour l'ensemble de la création d'ailleurs, de ne pas passer des heures à choisir un couteau comme ci ou une voiture comme ça. Si vous tenez vraiment à construire votre véhicule (vous avez de grandes chances d'en posséder un) ou à personnaliser vos armes, les règles existent mais sont loin d'être indispensables. Un personnage correct et viable peut être généré en 10 à 15 minutes, pour peu que le meneur de jeu connaisse bien les rouages du jeu.

Lorsqu'un personnage réussit une action significative dans le cours du jeu en utilisant un talent particulier, il a la possibilité de progresser dans ce talent. Le joueur jette des dés de pourcentage, s'il fait au-dessus du talent en question, il progresse. Attention, dans les règles, la valeur de cette progression n'est pas indiquée. Il manque (dans l'encadré de la page 41) une phrase disant : cette augmentation peut être soit de 5 %, soit de 1d6+2 %, au choix du joueur.

Le système de combat est bien conçu, clair et rapide, avec une table de localisation des blessures originale (et dissymétrique : elle « favorise » le côté gauche). Il faut aussi savoir que les principes de combat, tant à pied que motorisé, rendent ces actions extrêmement dangereuses. La probabilité qu'une blessure à la tête ou au tronc soit fatale est supérieure à 90 %... La violence fait partie du monde de Bitume, mais l'espérance de vie d'un personnage passant son temps à chercher la bagarre risque d'être très courte.

France, où es-tu ?

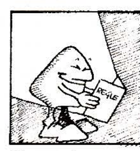
La France de 2026 est loin d'être facile à vivre, encore moins à survivre... Tout a effectivement commencé par le passage de la comète de Halley en 1986, qui a déclenché des tremblements de terre gigantesques, des typhons, des raz de marée et des éruptions volcaniques. Si la catastrophe s'était arrêtée là, la civilisation aurait pu renaître de ses cendres et se reconstruire après avoir léché ses plaies... Hélas, quand le sort s'acharne, il va jusqu'au bout de l'horrible. La maladie a frappé à son tour. L'immense majorité des survivants du déchaînement des forces planétaires a sombré dans une sorte de folie conduisant irrémédiablement à une amnésie totale. Pendant quatre longues années, cette folie encore inexpliquée a frappé les humains, leur faisant perdre tout souvenir, jusqu'à oublier leurs actions de la veille, les poussant à la violence et à l'autodestruction. Puis elle s'en est allée, presque du jour au lendemain, laissant aux survivants une Terre dévastée, un monde à redécouvrir et à reconstruire.

Quarante ans après le passage de la comète, sur le monde connu, c'est-à-dire une France un peu élargie incluant le nord de l'Italie, l'ouest de l'Allemagne et une partie des pays nordiques, un semblant d'organisation s'est instauré, encore précaire. Chaque abri, village, forêt ou parfois simple grotte, même offrant une protection faible, est habité par une tribu, un groupe d'individus mettant en commun le reste de leurs connaissances et de leurs compétences pour subsister, la quête principale étant celle de la nourriture. Autour des tribus, des groupuscules isolés continuent de piller, tuer et voler ce que d'autres accumulent péniblement. C'est la loi de la jungle, celle du plus fort, mais surtout celle du plus rapide... Le symbole de puissance, de prestige et de liberté, c'est le véhicule à moteur, l'engin qui permet à son possesseur de se déplacer, rapide comme l'éclair et bruyant comme le tonnerre. ▷

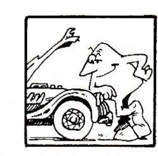
A qui s'adresse ce jeu ?



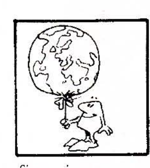
Si vous aimez les jeux à la Croc.



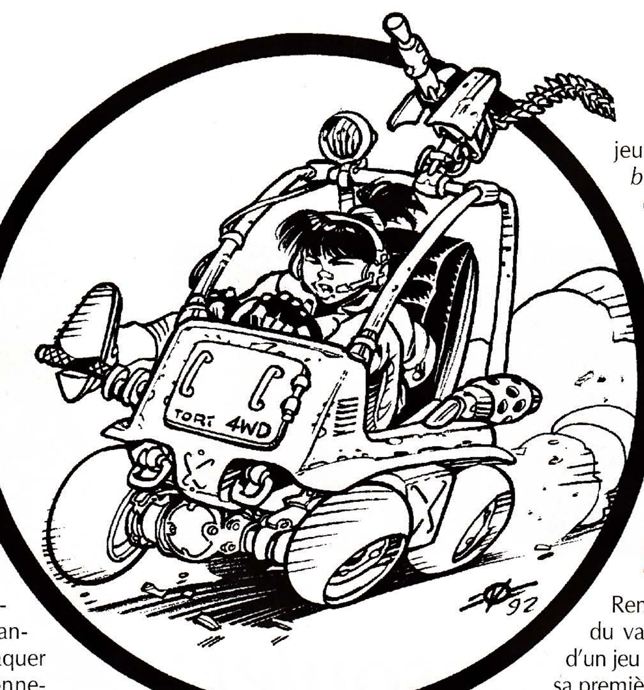
Si vous voulez des règles claires.



Si vous aimez les belles mécaniques



Si vous aimez un background bien décrit.



Barbares de surface et fourmis des profondeurs

Tel qu'il est décrit jusque là, Bitume est assez proche de l'univers des films de la série *Mad Max* (I, II, III et leurs copies d'origine italienne). La différence essentielle réside dans la diversité des tribus et les talents des personnages. Un mode d'échange à la fois de connaissances et de compétences peut s'établir entre les tribus, créant des liens entre elles.

Une autre différence, non négligeable, est liée la catastrophe. L'amnésie qui a frappé la quasi-totalité de la population survivante a laissé des traces, des lieux pleins à craquer de reliques du temps d'avant, au fonctionnement et à l'usage incompréhensibles (et souvent hors service), que les personnages vont se faire un plaisir (un devoir, une joie ?) d'aller explorer, pour leur prestige personnel et pour le plus grand bénéfice de leur tribu. De plus, cette amnésie n'a pas frappé tout le monde. En 2026, il existe encore quelques anciens se souvenant du monde tel qu'il était avant le cataclysme. Ils sont extrêmement rares, vieux et faibles, mais ils sont d'autant plus précieux pour ceux qui les gardent et les protègent.

De plus, si certaines tribus sont spécialisées et constructives dans leur mode de vie (Garagistes, Fermiers, Justiciers, Guérisseurs, Conservateurs...), elles ont quand même besoin des autres pour se procurer de la nourriture, réparer leurs véhicules ou encore se protéger contre les exactions de celles qui ne vivent que de rapine et de destruction ou simplement dont l'idéologie étroite et sélective s'accommode mal de la vie en société (Amazones, Enfants, Skinheads, Fils du métal, etc.). Inutile de décrire toutes les subtilités de la mentalité des tribus de Bitume, mais les quelques noms donnés ci-dessus sont assez représentatifs et parlants pour donner une bonne idée de ce qu'ils impliquent comme mode de vie et autres particularités.

Enfin, pour finir avec la présentation de ce monde sans trop le déflorer, il faut savoir que toutes ces tribus, aussi différentes soient-elles, ont un ennemi commun. Même si elles n'en ont pas toujours conscience, les tribus habitant la surface, sont perpétuellement sous surveillance et sous contrôle des Fourmis... Les Fourmis sont une sorte de tribu souterraine (uniquement constituée de PNJ), ayant réussi à sauver l'essentiel de la technologie d'avant le passage de la comète et à la faire progresser. Elles apportent au jeu un élément à la limite du fantastique, car elles disposent d'armes, de véhicules et de moyens d'action beaucoup plus élaborés que ceux des personnages. Leur but ? Il est très simple : l'élimination des « barbares » du haut ! C'est là un moteur redoutable et un support extrêmement efficace à beaucoup de scénarios. Les Fourmis permettent de rendre le jeu jouable, évitant encore une fois de tomber dans le syndrome Mad Max, et créant des occasions de collaborer entre tribus (ou individus) qui autrement n'en auraient aucune.

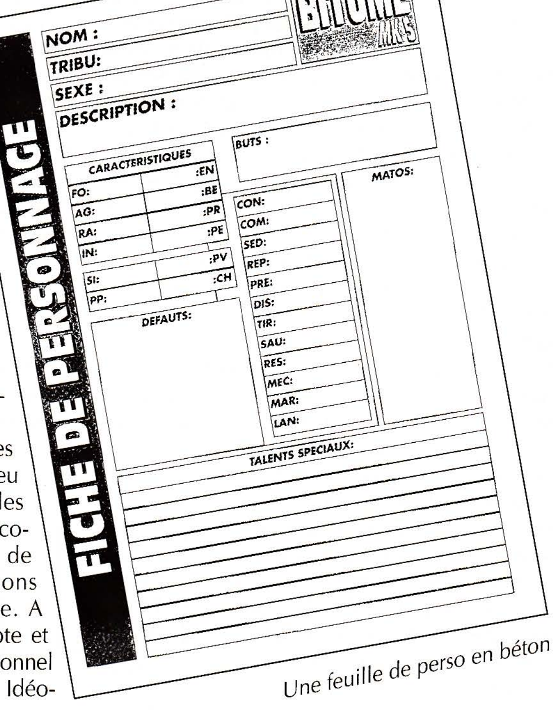
INVENTORIUM

Type : jeu de rôle original français.
Version : 5, compilée et améliorée.
Ambiance : post-apocalyptique, type Mad Max.
Auteur : Croc.
Présentation : livret cartonné souple, 96 pages.
Illustration : couverture couleur et intérieur noir et blanc, signée Olivier Vatine.
Éditeur : Idéojeux.
Prix conseillé : 139 F.

Extensions : passé et avenir

Un jeu ne survit (lui aussi) que par ses extensions et le suivi que son éditeur propose. En grands spécialistes dans le domaine, Croc et Idéojeux nous annoncent pour bientôt un certain nombre de bonnes choses. Pratiquement en même temps que la sortie de ce numéro de Casus, sera paru un écran accompagné d'un scénario et d'un ensemble de règles complémentaires. Ces dernières concernent les avions et les bateaux, véhicules rares mais donc d'une grande valeur dans ce monde aux abois. Avant fin 92, c'est un long scénario intitulé *Paris-Brest* qui permettra à vos personnages de faire un long, et dangereux, déplacement vers la Bretagne. Il faut savoir que depuis qu'elle a été séparée du continent par une immense faille, la Bretagne est devenue le repère de tous les pirates, corsaires et flibustiers navigant encore dans l'Atlantique.

C'est peu pour l'instant, mais certaines des extensions déjà publiées pour ce jeu n'ont pas été rendues obsolètes par les modifications de règles et sont donc encore utilisables. Il faudra juste un peu de réflexion et faire quelques adaptations mineures de dates et/ou de contexte. A l'époque, Croc travaillait à son compte et ces extensions n'ont pas le look professionnel et (presque) irréprochable des produits Idéojeux, néanmoins *La compagnie de l'ombre* et *Sur la piste des drakkars* sont deux campagnes que vos joueurs devraient apprécier. En ce qui concerne *France 2009*, *Acide formique* ou l'ancien écran (le nouveau arrive bientôt) entièrement colorié à la main par l'auteur lui-même, toutes les informations que ces extensions contenaient sont à présent reportées et améliorées dans Bitume MK5 ; ces extensions ne sont plus indispensables, sinon aux collectionneurs...


FICHE DE PERSONNAGE
BITUME MK5
NOM :
TRIBU:
SEXE :
DESCRIPTION :
CARACTERISTIQUES
FO: AG: RA: IN: SI: PP:
:EN :BE :PR :PE :PV :CH
BUTS :
MATOS:
CON: COM: SED: REP: PRE: DIS: TIR: SAU: RES: MEC: MAR: LAN:
DEFAUTS:
TALENTS SPECIAUX:

Une feuille de perso en béton

S'il faut conclure

Remise au goût du jour et à la disposition du vaste public actuel des rôlistes français d'un jeu resté presque confidentiel à l'époque de sa première édition, Bitume MK5 devrait convenir aux amateurs de jeux simples mais exotiques, aux règles claires mais complètes. L'idée de la catastrophe écologique dévastant tout sur son passage n'est pas neuve en elle-même, mais elle est exploitée avec logique et originalité. Par exemple, les évolutions comparées des différentes régions de France après le passage de la comète ouvrent aux joueurs une quantité énorme de scénarios possibles et de voies à explorer, tout en respectant l'équilibre de l'ensemble. L'univers de Bitume est cohérent, basé sur une certaine harmonie entre les tribus, et la loi ne se résume pas toujours à celle du plus fort. Le reproche essentiel à faire à ce jeu, et il est vrai pour toutes les productions signées Croc, c'est la trop forte propension à émailler le texte de private jokes qui, par définition, font plaisir (du moins on peut l'espérer) à l'auteur, mais surprennent et laissent le lecteur non averti sur sa faim...

André Foussat
illustration : Olivier Vatine

GURPS



Plusieurs numéros (19 pour être exact) après le premier Portrait de famille de ce jeu « générique et universel », la famille s'est singulièrement agrandie. Je ne reviendrai pas sur les premiers suppléments déjà présentés mais je signale simplement que GURPS Space et Horror ont été réédités (dans une version plus complète).

Mondes d'aventure

GURPS Camelot. La légende de la Table ronde, aussi bien délirante qu'historique, dans un supplément de 128 pages. Le thème est tout de même un peu rabâché mais l'intérêt même de GURPS est de couvrir tous les genres.

GURPS China. Je ne voyais pas quel intérêt on pouvait trouver à incarner un personnage dans la Chine médiévale. Ce n'est pas ce supplément de 128 pages qui m'a fait changer d'avis. Pour fanatiques uniquement.

GURPS Cliffhangers. Ce supplément de 96 pages vous permettra de jouer les aventuriers des années 30. A vous les délires d'Indiana Jones et de ses compères. Un livret pas vraiment indispensable mais assez complet.

GURPS Conan. Ce supplément de 128 pages a été, dès sa sortie, un véritable succès. Il décrit en détail le monde de Conan et tout ce dont vous pouvez avoir besoin pour animer vos parties (le supplément GURPS Magic peut aussi être très utile).

GURPS Cyberpunk. Sans conteste le supplément le plus vendu de toute la série. Vous trouverez 128 pages de techniques de piratage et de prothèses cyber diverses. Signalons aussi que Zlika, un des membres de l'équipe Siroz, est crédité dans ce supplément (mais pourquoi donc ?).

GURPS Fantasy. Cette extension de 144 pages n'est pas vraiment la nouvelle version d'un supplément car elle comprend uniquement la description du monde de Yrth, créé lors de la première édition pour servir de cadre aux scénarios de ce genre de monde. Toute la partie « magie » a disparu et se retrouve dans le supplément intitulé (fort justement) Magic.

GURPS Ice Age. Un univers de jeu entièrement original sur 64 pages : le monde de la préhistoire. Aussi bien délirant que (pré-)historique, vous y trouverez tout ce qu'il faut pour animer vos parties (y compris un système de magie primitive et les caractéristiques de nos ancêtres).

GURPS Old West. Un grand bain de jouvence pour tous les fanatiques de Lucky Luke et de Blueberry. Ce supplément de 128 pages est aussi utile pour animer des parties délire (style hollywoodien) que pour recréer la réalité historique. On y trouve aussi une petite partie décrivant la magie chamanique des Indiens.

GURPS Riverworld. Basé sur un monde créé par l'auteur de SF Philip José Farmer, ce supplément de 128 pages est quasiment inclassable. A l'instar de *Hurlements*, il faut mieux ne rien en savoir pour apprécier pleinement les parties se déroulant dans cet univers. Je n'en dirai donc pas plus.

GURPS Robin Hood. Non seulement ce supplément de 128 pages vous narre les exploits de Robin des Bois dans l'Angleterre du XIIe siècle mais également dans les mondes cyberpunk, de science-fiction, western ou super-héros (on croit rêver). Un cocktail étonnant sur un thème rabâché.

GURPS Special Ops. Complètement à l'opposé de ce à quoi on pourrait s'attendre, ce supplément de 128 pages ne décrit pas les exploits de Rambo en herbe mais donne des descriptions précises des faits d'armes réels de toutes les troupes d'élite du monde.

GURPS Supers. Réédition de ce supplément très célèbre (il passe d'ailleurs de 112 pages à 128). A vous de savoir si vous tenez absolument à incarner un grand dégingandé en collant rose. La nouvelle version est aussi valable que l'ancienne si tant est que vous aimiez le genre.

GURPS Terradyne. Ce supplément de 128 pages présente un monde de science-fiction « réaliste » qui décrit le plus scientifiquement possible la conquête du système solaire par les êtres humains. Très proche de l'univers de *Traveller* (en beaucoup moins technologique).

GURPS The Prisoner. Ce supplément de 96 pages est plus un complément à la série qu'un vrai monde de jeu de rôle. Le « village » où se déroule l'action est en effet tiré de la célèbre série anglaise. A acheter uniquement si vous êtes fans de la série.

GURPS Time Travel. Ce supplément de 128 pages, réalisé par Steve Jackson lui-même, est en fait un lien facile entre tous les mondes de GURPS. Il permet de voyager dans le temps et de découvrir les merveilles des mondes parallèles.

GURPS Uplift. Ce supplément de 128 pages décrit un monde de science-fiction avec des chimpanzés et des dauphins apprivoisés, plus connu sous le nom de *Marée stellaire*. Il est inspiré d'un roman de David Brin (qui a d'ailleurs habité tout près de chez moi pendant un an).

GURPS Vikings. J'aime les Vikings et j'aime ce supplément. Il regroupe, en 128 pages, tout ce dont vous avez besoin pour animer une campagne ou incarner un personnage de cette race (ou de cette nation ?). On y trouve aussi un bestiaire fantastique, des règles de navigation et de combat et même un système de magie runique (essentiel !).

GURPS Wild Cards. Ce livret de 128 pages décrit un monde totalement fou où certains individus naissent dotés de pouvoirs « magiques » délirants. Autant dire tout de suite que je

n'apprécie que très peu ces délires de toxicos en plein trip. Signalons que ce monde de super-héros est tiré d'une série de romans qui remporte un très grand succès aux États-Unis.

GURPS Witch World. Ce supplément de 128 pages décrit un monde créé par André Norton. C'est une sorte d'univers d'heroic fantasy assez étrange ; autant dire qu'il faut mieux avoir lu les livres pour bien apprécier le jeu.

Scénarios

AADA Road Atlas : vol. 7 Mountain West. Suite des six précédents épisodes de cette véritable encyclopédie pour le monde d'*Autoduel* (celui de *Car Wars*, le jeu de plateau à succès de Steve Jackson). Il contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans les alentours de Salt Lake City ainsi qu'un scénario mettant en scène le BLUD dans toute sa finesse (les fans de *Car Wars* apprécieront).

Aces Abroad. Une extension énorme (128 pages) qui contient 5 scénarios pour *GURPS Wild Cards*. A lire absolument si vous êtes fans. Les autres se contenteront de la brûler.

Chaos in Kansas. Ce scénario de 32 pages se passe au Kansas (non ?) dans une petite ville de 9832 habitants. Il est compatible avec *Cliff-hangers* ou *Horror* et contient deux aventures qui mêlent judicieusement les deux thèmes.

Conan and the Queen of the Black Coast. On croit rêver : Conan et Bêlit, la reine de la Côte noire réunis dans un aventure solo de 32 pages. On y trouve les caractéristiques des deux jeunes (24 et 26 ans) tourtereaux et de leur bateau pirate (avec ses 83 marins).

Conan the Wyrmslayer. Ce scénario solo de 32 pages pour le monde de Conan est assez inutile (puisque solo). Notez simplement que vous incarnez un Conan assez jeune : 23 ans.

Deathwish. Une couverture très gore pour un scénario de 32 pages pour super-héros. Il met en scène un groupe de hard-rockers vedettes et super-héros (une alliance contre nature !).

Fantasy Adventures. Quatre scénarios (en 128 pages) pour un monde d'heroic fantasy générique. Le meilleur côtoie le pire et il faudra choisir le scénario en fonction du groupe de joueurs que vous allez faire jouer.

Flight 13. Une superbe aventure de 64 pages pour *GURPS Horror* (et éventuellement *GURPS Space*) très stressante pour les joueurs et très facile à maîtriser pour le maître de jeu.

For Love of Mother-Not. Un scénario solo de 64 pages pour *Humanx* (voir précédent Portrait de famille). La couverture est très *Animonde* et je signale que l'on peut choisir parmi deux personnages (un homme et une femme) qui ont des compétences différentes.

Moon of Blood. Encore un scénario de 32 pages solo pour *Conan*. On y incarne un Conan de 40 ans plus très rapide mais de plus en plus fort.

Scarlet Pimpernel. Un scénario de 96 pages pour *GURPS Swashbucklers* (voir précédent Portrait de famille) et qui mènera vos joueurs dans la France de la Révolution. Un must du genre et peut-être le meilleur scénario de la série.

School of Hard Knocks. C'est un scénario de 32 pages pour super-héros. Autant dire que je ne l'ai même pas lu (honte sur moi !). Après l'avoir rapidement survolé, je peux quand même vous dire qu'il se déroule dans une école (j'aurais d'ailleurs pu me contenter de traduire le titre).

Space Adventures. Trois grands scénarios de science-fiction dans une extension de 128 pages qui contient aussi bien un scénario humoristique (*Beware the health police*) que deux véritables aventures. Un achat très utile pour un maître de jeu de *GURPS Space*.

Stardemon. Une aventure pour *GURPS Space* qui se déroule sur la bonne planète de Anson. Vous ne connaissez pas ? Moi non plus.

Up Harzburk ! Non seulement ce scénario de 80 pages est une aventure solo pour *Horseclans* (voir précédent Portrait de famille) mais il est en plus bogué jusqu'à la mœlle. Tellement bogué que Steve Jackson a demandé aux acheteurs de renvoyer leurs exemplaires (qui ont ensuite été remboursés). Un véritable *collector* inutile !

Accessoires pour maître de jeu

Blank Character Sheets. Fiches de personnage vierges.

Fantasy Bestiary. Plus d'une centaine de créatures pour vos mondes d'heroic fantasy.

Fantasy Folks. Vingt-cinq créatures d'heroic fantasy à incarner lors de vos parties. Aussi bien les poncifs du genre (nain, elfe) que des individus très singuliers (géant, gargouille, aigle géant, cheval intelligent, etc.).

Fantasy GM's pack. Le grand prix du supplément inutile (fiches de perso, feuilles de sorts, etc.).

GURPS Aliens. Plus de vingt races extraterrestres à incarner ou à utiliser dans vos parties de *GURPS Space*.

GURPS Magic. Ce supplément permet d'inclure la magie dans tous les mondes de *GURPS* et contient des centaines de sorts ainsi que les règles concernant la fabrication des objets magiques et l'alchimie.

GURPS Magic Items. Une centaine d'objets magiques dans un supplément de 128 pages.

GURPS Martial Arts. Ce supplément de 128 pages permet de créer, dans tous les mondes de *GURPS*, des personnages adeptes des arts martiaux (si votre maître de jeu n'est pas, comme moi, allergique à ce type de perso), autant d'un point de vue réaliste que « délire » (les règles distinguent ce qui est réellement possible et ce que l'on voit dans les films).

GURPS Psionics. Ce supplément de 128 pages est un modèle du genre (peut-être le meilleur de la série). Il explore tous les aspects des pouvoirs psychiques, y compris les ordinateurs et les vaisseaux spatiaux qui fonctionnent par le seul pouvoir du cerveau.

GURPS Reference Screen. Ecran de maître de jeu pour la troisième édition des règles.

GURPS Ultra-Tech. Du matériel de science-fiction (voire de science fantasy) pour vos aventures de *GURPS Space*.

GURPS Update. Permet au possesseur de la deuxième édition du jeu de la transformer en troisième édition. Un *collector* pour radins (autant racheter la troisième version).

I.S.T. Un monde d'aventure pour *GURPS Supers*. Une terre alternative très étrange où vous rencontrerez le super-vilain Kristallnacht qui n'a rien trouvé de mieux pour se singulariser que d'arborer une croix gammée sur le torse.

Player's Book. Il fournit tout ce dont le joueur fanatique de *GURPS* a besoin sans pour autant avoir à acheter les règles complètes (plus de 80 pages).

Space Atlas 3. Le guide des mondes de la confédération des planètes pour *GURPS Space*.

Space Atlas 4. Les planètes décrites dans ce supplément pour *GURPS Space* sont situées à la frontière de l'empire décrit dans les précédents suppléments.

Space Bestiary. Plus d'une centaine de créatures pour vos aventures de science-fiction.

Space GM's pack. Le grand prix du supplément inutile, ex æquo avec son équivalent fantasy (fiches de perso, feuilles de planètes, etc.).

Supertemps. Ce supplément est (je cite) « une agence de placement pour super-héros ». A jeter.

Super Scum. De nombreux super-vilains pour votre univers de *GURPS Supers*. Ça va encore faire du bruit dans le vide-ordure.

Tredroy. Une ville très originale aux confluents de deux fleuves et à la frontière de trois royaumes antagonistes, pour le monde fantasy de Yrth. Vous trouverez en plus un scénario légèrement bourrin (et ce n'est pas peu dire).

A paraître

Prenez garde à ces prévisions dignes d'un Nostradamus alcoolique sous amphétamines. J'avais prévu que *GURPS Survivors* paraîtrait dans pas longtemps. Eh bien non ! Toujours pas. Citons donc en vrac et un peu au hasard : *GURPS Imperial Rome, GURPS Magic Items 2, GURPS Illuminati, GURPS Bestiary 2nd edition* et *GURPS Middle Ages*.

Croc



A l'heure actuelle les jeux de rôle de type cyberpunk se sont imposés, aussi bien en France qu'aux États-Unis, et ont su démontrer leur intérêt. Au cœur de ces univers sombres, situés dans un futur proche, il y a toujours une constante, l'une des bases du style cyberpunk : la haute technologie. Présentée sommairement dans les règles de la plupart de ces jeux, elle est si importante qu'il est souvent indispensable de lui consacrer un supplément, tout entier dévolu à des catalogues d'armes, de véhicules, de cybernétique et d'équipements plus ou moins étonnants. C'est chose faite pour la majorité des jeux parus, même parmi les plus récents (certains poussent le vice jusqu'à éditer plusieurs suppléments !) ; il était temps de les examiner et d'en dégager l'intérêt. En effet, si chaque jeu a son supplément consacré à la haute technologie, il est rare qu'il ne puisse pas être utilisé avec un autre univers, ou un autre système de règles et, partant de là, intéresser potentiellement tous les amateurs de cyberpunk. Nous allons donc détailler ces parutions, et voir ce qui peut vous être utile ici ou là, en fonction du jeu que vous pratiquez.

Pour Cyberpunk
CHROMEBOOK

Chromebook est à la fois un supplément consacré à la haute technologie et au stylisme du futur sombre. C'est-à-dire qu'il propose non seulement le lot habituel d'armes, de gadgets et de véhicules, mais aussi pas mal d'autres choses qui ont trait à la vie quotidienne : mode vestimentaire, habitat, services, etc. Ce supplément est un peu à l'image du jeu : plutôt désordonné et regroupant toutes sortes d'idées aussi bien géniales que tout à fait farfelues. Ainsi, dans le chapitre consacré au matériel électronique on trouve aussi bien des sécurités pour consoles informatiques, qu'une centrale de navigation à inertie ou des baguettes de batteur interfacées ! Il y a vraiment de tout et pour tout le monde.
En huit chapitres, *Chromebook* décrit l'essentiel de ce qui fait la vie d'un cyberpunker en 2020 : équipement électronique, nous l'avons dit, mais aussi véhicules, armes, mode et design, services privés à domicile, matériel cybernétique (cyberware), chipware, logement, programmes pour Netrunner. Un panorama très complet qui, s'il n'est pas indispensable au jeu, est toutefois nécessaire si l'on veut jouer dans le ton, répondre sans hésitation aux vicieuses questions des joueurs, et avoir un bon aperçu de l'ambiance particulière de *Cyberpunk* (aussi chaotique soit-elle).
On passera les chapitres sur les véhicules et les armes, bien faits mais sans trop d'originalité (pourquoi si peu de deux-roues ?) pour s'arrêter sur le chapitre cyberware, à la fois efficace, quasi-exhaustif et souvent délirant. Les services à domicile dont vous pouvez louer les prestations sont une excellente idée : de l'humour, une atmosphère très particulière et pas mal d'idées à exploiter. Le chapitre sur le logement est tout aussi excellent : clair, très détaillé et en prise directe avec le jeu. On finira par quelques belles pages couleurs sur la mode du XXI[e] siècle, et par une poignée de logiciels qui mettront un peu de sel dans les Netruns.
En résumé, un supplément bien rempli, parfois un peu fantaisiste mais toujours très *fun*, très utile au meneur de jeu pour apporter le détail, la précision qui va donner une vraie touche cyberpunk.

Et chez les autres ?
Parmi les suppléments consacrés à d'autres jeux mais que vous pouvez utiliser on notera en particulier *Killing Teknology* (*Heavy Metal*) qui, s'il n'est pas d'une très grande nouveauté, a l'avantage d'une excellente compatibilité avec les règles de *Cyberpunk*, et qui offre en outre de superbes illustrations notamment pour les véhicules. A ce sujet le *Rigger Black Book* (*Shadowrun*) peut être également intéressant ; il ne contient que des véhicules, assez classiques au demeurant, mais aussi un système complet qui permet de créer ou de modifier tout ce qui roule, vole et flotte. Cela étoffera considérablement *Cyberpunk* qui, à ce sujet, reste un peu anémique ; en particulier si vous adaptez le système de poursuite, manœuvre et combat entre véhicules qui est proposé (cela demande pas mal de travail, mais si vous êtes fana n'hésitez pas !). *Darktek* (*Dark Conspiracy*) et *Street Samurai Catalog* (*Shadowrun*) présentent beaucoup moins d'intérêt ; vous pourrez peut-être y glaner deux ou trois petites choses mais rien de transcendant pour le cyberpunker moyen.
(*Chromebook* est édité en anglais par R.Talsorian Games, et en version française par Oriflam sous le titre *Chrome*.)

Pour Shadowrun
STREET SAMURAI CATALOG et RIGGER BLACK BOOK

Fasa propose deux suppléments consacrés au matériel et à la haute technologie (en plus de *Virtual Realities* qui traite plus particulièrement de

Cyberware

Les suppléments des jeux cyberpunks

Des catalogues de matériel sont venus compléter efficacement les jeux cyberpunks existant. Mais que proposent-ils exactement et sont-ils utilisables par un cyberpunker qui joue avec d'autres règles ?

l'informatique), l'un destiné aux soldats, tueurs à gages et aventuriers de tout poil : *Street Samurai Catalog,* et l'autre aux pilotes et aux amateurs de grosse mécanique puissante : *Rigger Black Book.*

● ***Street Samurai Catalog*** (*SSC*) propose essentiellement du matériel de combat, et, bien sûr, beaucoup d'armes. Il faut d'abord noter la qualité de la présentation au look « informatisé » et des illustrations plutôt bonnes dans l'ensemble. En tout, une soixantaine d'armes de divers types sont proposées, du plus petit des pistolets à la Minigun Vindicator à six canons rotatifs, présentées avec un luxe de détails et notamment des petits commentaires en bas de page, déjà vus dans *Seattle Sourcebook* (ils sont censés être l'œuvre de pirates du Réseau, venus donner leur avis dans ce catalogue informatique). Vous trouverez ainsi critiques, idées, parfois débat passionné sur le matériel présenté. L'intérêt principal de ce système est de faire ressortir à la fois les qualités mais aussi les défauts de chaque objet ; rien n'est jamais tout rose dans le monde de *Shadowrun* et il n'existe pas d'arme ultime. Vous trouverez aussi dans ce *Catalog* toutes sortes de petits accessoires pour rendre votre équipement plus efficace (viseurs, munitions, détente modifiée...), et surtout un court chapitre très bien fait sur le cyberware présentant de nouveaux implants, des règles pour gérer la cybernétique customisée à bon marché, ou son éventuel endommagement en combat. Le livret se termine sur quatre nouveaux archétypes de Samurais non humains.

Ce supplément est loin d'être indispensable pour le joueur moyen, mais il apporte une plus grande variété au niveau du combat et il fera le ravissement de tous les Samurais des rues. En tout cas il est réalisé avec beaucoup de sérieux et de soin, et une qualité qui n'est jamais démentie chez Fasa.

● ***Rigger Black Book*** (*RBB*), comme on peut s'en douter, est entièrement consacré aux Riggers, et donc aux véhicules et à leur emploi. Motos, voitures, avions, hélicoptères, drones, camions, véhicules à effet de sol, blindés légers et panzers, tout est là. La présentation est très correcte, excepté les illustrations des deux-roues qui touchent au grotesque. On trouve les caractéristiques classiques, déjà fournies dans les règles de *Shadowrun*, mais accompagnées de quelques ajouts très intéressants comme l'autonomie, les accessoires, les accès au véhicule et le nombre de places disponibles. Tout comme dans *SSC*, la profusion de détails et les commentaires en bas de page rendent ce livret très plaisant à lire. On notera en particulier le petit chapitre sur les drones qui nous en apprend un peu plus sur ces robots télécommandés que les règles de base abordaient mais succinctement.

Mais l'essentiel du *RBB* est constitué des règles révisées sur tout ce qui concerne les véhicules : leur utilisation, leur modification, le combat motorisé... Et on peut dire que ce n'est pas un luxe vu l'indigence des règles de *Shadowrun* en cette matière. Là, sur près de 35 pages, est décrit avec précision tout ce qu'il y a à savoir sur le sujet : les manœuvres (avec et sans interface), les combats (physiques, magiques, les armes sur véhicules), les dommages, l'amélioration des véhicules (vitesse, maniabilité, blindage, etc.), les accessoires (non, pas le petit-chien-qui-remue-la-tête-et-la-queue, ni les dés en peluche pour accrocher au rétroviseur, mais les autopilotes, les alarmes, les dispositifs de protection, etc.), les armes montées sur véhicules (toutes celles des règles de base et quelques nouvelles, les tourelles et plein de missiles « intelligents » autoguidés – de quoi ravir le *Rigger* belliqueux), les senseurs et les contre-mesures (simples mais clairs), et enfin un petit additif indispensable au Shadowrunner : une révision des règles sur le tir automatique et l'utilisation des armes à feu qui annule complètement celles présentées dans les règles.

Les véhicules sont très importants dans *Shadowrun*, aussi bien pour les joueurs Riggers que pour ceux que le MJ fera nécessairement intervenir dans l'un ou l'autre de ses scénarios. *RBB* comble donc un sacré vide, car avec ce qui était fourni dans les règles de base, on passait plus de temps à extrapoler qu'à simuler. Avec ce livret, fini les problèmes : tout est exposé, quantifié, comme toujours chez Fasa. Le système proposé est relativement simple et synthétique ; les poursuites sont gérées assez souplement, sans qu'il soit besoin de trop calculer ; les combats reprennent, à peu de chose près, la procédure habituelle. Les senseurs et les contre-mesures gagnent en importance mais restent assez abstraits pour ne pas trop gêner le déroulement des actions. Comme toujours, on pourra regretter qu'il y ait beaucoup de dés à jeter, mais c'est un défaut inhérent au système de *Shadowrun* ; néanmoins dans *RBB* tout a été fait, à mon sens, pour éviter ces lourdeurs.

En conclusion on peut dire que *Rigger Black Book* est un supplément très utile mais dispensable (sauf pour ceux qui tiennent absolument à cet aspect du jeu). Pas nécessaire mais très bien fait ; si vous décidez d'en faire l'acquisition vous ne serez pas déçus, ne serait-ce que pour les règles fournies sur la transformation des véhicules (moteur, châssis...) qui sont un modèle du genre (même les fanas des jeux de plateau façon Car Wars pourraient y trouver leur compte).

Et chez les autres ?

Parmi les autres suppléments cyberpunks parus à ce jour pour d'autres systèmes, plusieurs peuvent intéresser le joueur de *Shadowrun. Chromebook* n'est pas utilisable directement mais il peut fournir tout un tas de petits détails intéressants et amusants. Ce n'est pas un livret de référence, mais plutôt d'inspiration. Quelques gadgets glanés dans ses pages peuvent être ajoutés à votre campagne de *Shadowrun* sans trop de problèmes. Plus intéressant sera *Killing Teknology*. Vous y trouverez déjà de très belles illustrations pour les véhicules, qui pallieront aux déficiences du *Rigger Black Book* en cette matière, mais aussi deux ou trois voitures ou motos directement adaptables (il vous faudra juste un peu redéfinir les caractéristiques).

Il y a aussi pas mal d'armes présentées, mais si vous possédez déjà *Street Samurai Catalog,* cela fera double emploi. Par contre divers équipements électroniques (télévision, ordinateurs, walkman, montres ou jeux vidéo) peuvent venir enrichir votre univers *Shadowrun.* Enfin, dans *Darktek*, vous trouvez des éléments intéressants, car « bizarres » ; le monde présenté dans *Dark Conspiracy* n'est pas très éloigné de celui de *Shadowrun* (disons que les postulats sont fort semblables). Il y a là aussi des artefacts venus « d'ailleurs », de la « bionétique », et toutes sortes de détails vraiment étranges qui peuvent être repris (en les adaptant) pour un scénario de *Shadowrun.*

(*Street Samurai Catalog* est édité par Fasa en anglais, et par Hexagonal pour la version française ; *Rigger Black Book* n'est pas traduit à l'heure actuelle.)

Pour Heavy Metal

KILLING TEKNOLOGY

Comme l'indique son titre, *Killing Teknology* est entièrement dévolu à la technologie, et de préférence celle qui fait mal. En fait, on y trouve bien sûr des armes (une trentaine), mais aus- ▷

si un très large choix de véhicules, d'accessoires divers (la plupart très pacifiques) et même des détails sur le logement.
Nous commencerons par les véhicules : voitures, motos, camions, avions et char d'assaut. On peut dire qu'ils seront très utiles à la plupart des joueurs et qu'ils offrent de nouvelles perspectives au monde d'*Heavy Metal*. Tous sont très clairement présentés, avec une superbe illustration, un petit texte très « promotionnel », tiré du catalogue du 65e Salon du Véhicule de loisir, et les caractéristiques classiques de l'engin avec des commentaires appropriés (commentaires qui ne manquent pas d'humour, puisqu'ils contredisent parfois la publicité qui est faite juste au-dessus !). Tout cela rend très bien l'atmosphère propre au jeu, et tous ces véhicules sont très cohérents aussi bien au niveau design que conception. Les armes, quant à elles, forment le cœur du livret. Pas franchement originales, ni forcément réalistes, elles complètent en revanche très bien les règles de base, et permettent d'apporter de la variété dans la panoplie des URC... ou des Égarés. Au menu : la nouvelle version du Target 66, le terrible One-Shot-JFS, des mitrailleuses, des lance-roquettes, et le Holer-2041, un canon d'assaut sur harnais gyroscopique. Fini de rire !
Enfin tous les gadgets électroniques, indispensables à tout bon citoyen du Bloc-Nord, sont proposés : télévisions, caméras vidéo, montre design, walkman, appareils de prise de son, porte de sécurité, et deux jeux vidéo hauts en couleurs : Space Viper et Martian Dogfight. *Killing Teknology* s'achève sur les prix de location des différents types de logement, et... une description du Mur qui sépare les deux Blocs.
Cette extension n'est peut-être pas nécessaire pour jouer à *Heavy Metal*, mais elle le devient si l'on veut vraiment donner de la consistance aux scénarios. Elle est également très utile pour découvrir de nouveaux aspects du monde et gérer tout un tas de situations. En plus, les illustrations proposées sont à coup sûr les plus belles de tous les suppléments cyberpunks parus, alors pourquoi s'en priver. Deux reproches néanmoins : 78 pages seulement c'est court (*Street Samurai Catalog* en compte 109). Et puis, étonnant que, pour le seul supplément de ce type conçu en France, tous les noms des équipements soient en anglais !

Et chez les autres ?
Si vous jouez à *Heavy Metal*, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à *Street Samurai Catalog*. Il n'apporte pas grand-chose de neuf, mais il permet d'étoffer la panoplie de *Killing Teknology*, pour peu que vous la trouviez limitée. La lecture du *Rigger Black Book* est de même hautement conseillée si vous vous intéressez à tout ce qui roule : vous y trouvez des informations sur la consommation des moteurs électriques ou non, sur les divers accessoires, voire sur les armes. Ce livret est très spécialisé, mais si vous êtes intéressé il vaut le coup (avec un petit travail d'adaptation). *Chromebook* peut, éventuellement, vous donner quelques idées sur la vie courante, la mode, divers petits équipements ou services à domicile, mais il reste d'un intérêt relativement limité. Lisez-le à l'occasion pour y piocher des idées. *Darktek* ne vous sera, en revanche, d'aucune utilité car incompatible.
(*Killing Teknology* est édité en français par Siroz Productions/Idéojeux.)

Pour Dark Conspiracy
DARKTEK

Les fanas de *Dark Conspiracy* trouveront dans cette extension matière à alimenter leur univers et à donner vie au monde très particulier de *DC*. *Darktek* propose des artefacts de tout ordre : équipement, armes, gadgets électroniques, machines biologiques, véhicules, robots et même drogues. Rien n'a été oublié. Ces objets proviennent de diverses sources, aussi bien de la technologie humaine la plus classique que de voies plus étranges : les Dark Minions et les ET. L'ensemble du livret est à l'image du jeu : bizarre, composite, très mélangé. Il est agréable à lire, même si les illustrations ne sont pas vraiment à la hauteur.
Le meneur de jeu de *DC* y trouvera une foule d'informations mais surtout de très nombreuses idées à exploiter. En effet beaucoup de perspectives très séduisantes sont ouvertes par ce supplément ; ainsi le Spaceswimmer, organisme géant qui sert de vaisseau spatial aux Dark Minions, le Folder Pod qui permet de voyager dans d'autres dimensions, ou les étonnants Floaters des ET.
Darktek est une extension vraiment indispensable aux meneurs de jeu.

Et chez les autres ?
Ce qui fait la particularité de *Dark Conspiracy* le rend peu compatible avec les autres jeux du même genre, mais *Street Samurai Catalog* (pour les armes et le cyberware léger) et *Rigger Black Book* (pour la création et la gestion de véhicules) peuvent très intéressants, ne serait-ce que pour apporter un peu de variété. Dans une moindre mesure *Chromebook* peut être utile pour tout ce qui est électronique ou armement.
(*Darktek* est édité par GDW en anglais.)

Pour Torg
KANAWA PERSONAL WEAPONS BOOK

Ce catalogue, établi par la puissante corporation Kanawa, vient compléter fort utilement la gamme des suppléments pour *Torg*. En effet, si l'on avait eu jusqu'à présent beaucoup de matière à campagnes et scénarios, on trouve ici tout ce qui se révèle très pratique en cours de jeu : l'équipement. Et même si le titre du livret donne la part belle à l'armement, on trouve aussi dans ces pages toutes sortes d'accessoires et de gadgets technologiques.
Le catalogue des armes est très impressionnant : cela va de l'épée médiévale au fusil le plus moderne, en passant par le pistolet à silex et le katana. Le tout est fort bien présenté, avec des textes explicatifs et des illustrations de bonne qualité. On retrouve bien sûr beaucoup d'équipements très classiques et communs à de nombreux jeux, mais il faut noter l'originalité de certains matériels très spéciaux conçus dans les laboratoires de Kanawa ; toutefois on se rapproche plus de l'espionnage futuriste, et d'un *Manuel Q* machiavélique, que du cyberware habituel. Ce sont ces deux éléments qui font tout l'intérêt de ce supplément : à la fois un panorama presque exhaustif de tout ce que l'homme a pu inventer comme engins mortels (ce qui permet d'utiliser cet équipement quel que soit le royaume choisi : Aysle, Orrorsh, Cyberpapauté...) et un compendium de toutes les trouvailles du Japon technologique (de quoi pimenter suffisamment vos campagnes impliquant ce royaume).

Et chez les autres ?
Si vous êtes intéressés par la haute technologie, vous pouvez feuilleter *Chromebook* (peut-être plus spécifiquement applicable à la Cyberpapauté), *Rigger Black Book* (qui fera un complément intéressant pour ce qui est des véhicules futuristes – attention, cela demandera un gros travail d'adaptation !), et éventuellement *Darktek*, bien que *Dark Conspiracy* reste incompatible avec *Torg*, mais qui a l'intérêt d'offrir quelques idées étonnantes tout à fait utilisables dans le cadre d'un royaume particulièrement étrange (Aysle, l'Amérique du Sud... ou votre création).
(*Kanawa Personal Weapons Book* est édité en anglais par West End Games.)

Pour 2300 AD
EARTH/CYBERTECH SOURCEBOOK

Cédant à la mode cyberpunk, *2300 AD*, ce petit jeu de science-fiction injustement méconnu en France, se met au futur sombre. En fait, la majeure partie du livret est consacrée à la description de la Terre dans les années 2300 et des différentes nations qui la composent. Le chapitre consacré au cyberware est un peu indigent (pas plus d'une vingtaine de pages, en comptant l'informatique et le piratage). On y trouve néanmoins la présentation assez bien faite de plusieurs équipements très classiques : les différents implants corporels destinés à augmenter telle ou telle capacité, les armes subdermales, et tous les implants cervicaux. Tout cela est en grande partie inspiré des romans de William Gibson, mais clair, concis et suffisamment précis pour être utilisable dans le jeu sans le déséquilibrer. Néanmoins si vous voulez vraiment donner un goût cyberpunk à vos campagnes de *2300 AD*, il vous faudra chercher ailleurs la matière indispensable.

Et chez les autres ?
Si vous voulez un univers un peu fou, baroque et chaotique, *Chromebook* est pour vous. Si vous désirez quelque chose de plus réfléchi, de plus froid et de moins « déstabilisant » pour le joueur moyen de *2300 AD*, procurez-vous *Street Samurai Catalog* (laissez tomber *Rigger Black Book*, il n'apporte pas grand-chose).
Dans tous les cas *2300 AD* me semble assez peu adapté à une conversion cyberpunk, sinon avec beaucoup de précautions. Alors, une pincée de cybertechnologie sera suffisante pour corser vos scénarios, sans pour autant trahir l'esprit du jeu.
(*Earth/Cybertech Sourcebook* est édité en anglais par GDW.)

Jean-Michel Ringuet



Le jeu de rôle fantastique doit beaucoup à l'œuvre de J.R.R. Tolkien ; un simple survol du monde de Donjons et Dragons permet de s'en convaincre facilement. Il était donc logique de voir apparaître tôt ou tard un jeu entièrement consacré à la Terre du Milieu.

JRTM offre la possibilité unique de recréer, le temps d'une partie, l'ambiance inoubliable de l'un des mondes les plus cohérents jamais produits par la littérature fantastique. Pourtant, de nombreux amateurs de jeu de rôle ont peur de franchir le pas et reculent devant l'apparente complexité des règles.

Voici quelques conseils élémentaires pour vous aider à vous lancer dans l'aventure, si ce n'est déjà fait.

Les règles

Le système de simulation de JRTM n'est pas véritablement complexe, même s'il manque parfois de clarté. Les concepts utilisés (niveaux, caractéristiques, compétences, points d'expérience, etc.) restent très classiques. Ils sont à la portée de tout maître de jeu qui pratique déjà un autre système, et ne présentent pas d'obstacle insurmontable au MJ débutant.

N'hésitez pas à mettre au rebut les points qui vous semblent un peu lourds. Par exemple, vous pouvez sans problème ignorer les règles d'encombrement, elles n'apportent pas grand-chose et ralentissent le rythme du jeu. Contentez-vous de demander à vos joueurs d'être raisonnables et de ne pas se promener avec le trésor de Smaug sur le dos !

Chaque personnage est défini par ses caractéristiques et ses compétences. Ces dernières, au nombre de 24, se révèlent à l'usage amplement suffisantes pour simuler les diverses situations auxquelles les PJ pourront être confrontés. Les règles proposent cependant un certain nombre de compétences dites « secondaires », destinées à affiner le portrait du personnage. Dans un premier temps, vous pouvez les laisser de côté, quitte à y revenir plus tard lorsque le reste du système de jeu n'aura plus de secret pour vous.

L'époque

Avant même la création des personnages, un premier problème se pose au maître du jeu : à quelle époque vivent les PJ ?

Cette question est plus délicate qu'il n'y paraît. Elle conditionne en effet les races et les peuples mis à la disposition des joueurs, les conditions géopolitiques mais aussi et surtout l'intérêt des scénarios. A quelques exceptions près, la plupart des suppléments publiés par ICE décrivent la Terre du Milieu en l'an 1640 du Troisième Âge.

> J.R.R. Tolkien a consacré sa vie à développer un monde complet et cohérent : *utilisez-le* !

Personnellement, je ne trouve pas cette période passionnante, elle manque de contacts avec les « grands noms » du *Seigneur des anneaux* et du *Silmarillon*. Nous verrons plus loin que les Premier et Quatrième Âges offrent de bien plus alléchantes perspectives. Quoi qu'il en soit, si vous voulez utiliser pleinement les suppléments disponibles, l'an 1640 s'impose.

Les personnages

Si vous comptez jouer en campagne, laissez vos joueurs créer leurs personnages, sous votre haute surveillance bien sûr ! Le temps de création d'un personnage varie entre une heure, si MJ et joueur sont inexpérimentés, et cinq minutes pour des vétérans.

En revanche, si vous n'avez pas la possibilité ou l'envie de jouer régulièrement, préférez l'emploi de personnages prétirés.

Lorsque vous écrivez votre propre scénario, créez vous-même les personnages qui devront vivre l'aventure. Vous les récupérerez à la fin de la séance de jeu. Bien entendu, cette solution prive vos joueurs du plaisir de voir leur personnage accumuler de l'expérience de scénario en scénario, mais elle offre d'agréables avantages :

— Les personnages seront totalement impliqués dans l'intrigue, puisqu'elle aura été écrite spécialement pour eux.

— L'équilibre de puissance entre les PJ et leurs adversaires sera forcément respecté. A vous de bien choisir les niveaux des uns et des autres en écrivant le scénario.

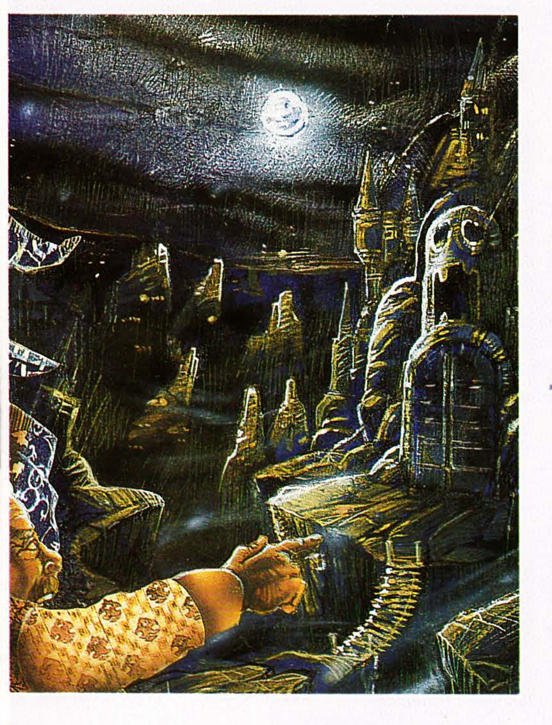
— Vous pouvez varier les époques. Rien ne vous empêche de proposer à vos joueurs d'incarner une bande d'elfes du Premier Âge alors qu'au cours de la précédente séance ils jouaient un groupe de nains en pleine bataille des Cinq Armées.

— Et enfin, *last but not least*, vous pourrez jeter aux oubliettes les règles d'attribution de points d'expérience qui ralentissent considérablement le rythme de la partie.

N'accordez pas trop d'importance aux niveaux des PJ. Choisissez-les en fonction de l'équilibre du jeu, mais ne tenez aucun compte de leur valeur absolue. Vous pouvez très bien créer des héros de niveau 5 ou 6, qui se seront couverts de gloire pendant la guerre de l'Anneau au point de devenir presque aussi célèbres qu'Aragorn et Cie. L'important est qu'ils aient la possibilité d'affronter les dangers que vous allez mettre sous leurs pieds. Je vous signale au passage que JRTM ne donne accès qu'aux niveaux 1 à 10. Rassurez-vous, cela suffit amplement à assurer plusieurs années de jeu. Si vous ressentez le besoin d'aller au-delà, il ne vous restera plus qu'à passer à Rolemaster (voir plus loin).

Les magiciens

L'un des principaux reproches adressés à JRTM par ses détracteurs concerne la magie. Il est vrai que dans l'œuvre de Tolkien, seuls quelques personnages très puissants ont accès aux arcanes



Maître des Anneaux

du Pouvoir : Sauron, Gandalf, Saroumane, Radagast, Galadriel et quelques autres... Mais il est également vrai que vous êtes le seul maître à bord (après Eru), et que nul terroriste du djihad tolkieniste ne viendra plastiquer votre salle de jeu parce que vous acceptez de banaliser l'usage de la magie dans la Terre du Milieu.

La magie entre pour beaucoup dans l'ambiance d'un jeu de rôle fantastique et, de vous à moi, vous auriez bien tort de vous en priver. Gardez néanmoins à l'esprit que la loi du 30 février 1904 précise que « l'abus de magie est dangereux pour la santé ». Il convient donc de la consommer avec modération...

Si l'un de vos joueurs incarne un mage ou un animiste, pensez à lui donner une photocopie de ses listes de sorts. Cela évitera de vous voir privé de votre précieux livre de règles au beau milieu d'un combat. Veillez également à limiter le niveau des magiciens, qui peuvent rapidement devenir de véritables bêtes de guerre absolument invulnérables. Un mage de niveau 6 possède au moins 36 sorts et peut, s'il a bien choisi ses listes, s'envoler, invisible et silencieux en regardant au travers des murs... Superman n'est pas très loin !

Les scénarios

Casus Belli et la plupart des autres magazines de jeux de simulation publient des scénarios pour JRTM. Vous pourrez en outre trouver quelques aventures prêtes-à-jouer dans certains suppléments d'ICE. Cependant, soyez convaincu que vous ne profiterez pleinement du jeu qu'en créant vos propres scénarios. Rassurez-vous, il n'y a rien là de bien sorcier et ces quelques conseils élémentaires devraient vous permettre de vous en sortir.

J.R.R. Tolkien a consacré sa vie à développer un monde complet et cohérent : *utilisez-le* ! Un château perdu dans les montagnes, une bande d'orques analphabètes et quelques trolls n'ont jamais fait un scénario de JRTM. Situez votre histoire dans le contexte géographique, politique et historique de la Terre du Milieu. Émaillez votre récit de références à des lieux ou des événements connus de vos joueurs. Et par-dessus tout, faites-leur rencontrer des personnages historiques.

C'est là l'un des premiers atouts de JRTM. Lorsqu'au cours d'une partie de AD&D, vous annoncez à vos joueurs qu'ils sont accueillis dans la salle du trône par le roi Dushmoll Ier, maître incontesté du royaume de Trucdu, je ne suis pas certain que leurs personnages vont se montrer très impressionnés. En revanche, s'ils sont reçus à Minas Tirith par Elessar Telcontar (Aragorn), souverain des royaumes réunifiés d'Arnor et de Gondor, l'effet est garanti ! Vous pouvez même pousser le vice jusqu'à utiliser le texte des nombreuses descriptions fournies dans *Le seigneur des anneaux*.

Mais attention ! A trop utiliser des personnages célèbres, vous risquez de faire changer le cours de l'Histoire. Prenez donc garde à ne faire apparaître ces personnages qu'en toile de fond, n'en faites pas les PNJ principaux de votre aventure. Puisez votre inspiration aux sources mêmes de la connaissance. En d'autres termes, cherchez l'idée directrice de votre intrigue dans *Le seigneur des anneaux* ou *Le Silmarillon*, plutôt que dans les modules de campagne publiés par ICE. En matière d'inspiration comme en toute chose, il vaut mieux s'adresser à Illuvatar qu'à ses Ainur ! Je connais même un maître de jeu qui construit ses scénarios autour des poèmes des *Aventures de Tom Bombadil*.

Revenons quelques instants sur le problème de l'époque de jeu. Personnellement, je trouve que les Premier et Quatrième Âges offrent de multiples possibilités d'intrigues :

— Le début du Quatrième Âge, une dizaine d'années après la fin de la guerre de l'Anneau, est une époque pleine d'incertitudes. Les elfes ressentent de plus en plus l'appel de la mer et se dirigent vers les Havres gris. Aragorn et Arwen ont une nation à reconstruire. Gimli fonde un royaume dans les cavernes étincelantes du gouffre de Helm, et Legolas dirige une petite communauté elfique en Ithilien, sous la bienveillante autorité de Faramir et Eowin. Comme vous le voyez, les situations intéressantes ne manquent pas. D'autre part, si vous jouez à cette époque, vous ne risquez pas de changer le cours de l'Histoire !

— *Le Silmarillon* fourmille d'histoires à peine esquissées qui ne demandent qu'à être développées. En choisissant de jouer au Premier Âge, vous aurez accès à cette mine inépuisable d'aventures épiques. Toutefois, vous devrez fournir un effort de création plus important car les décors du *Silmarillon* ne sont pas décrits avec la minutieuse précision que l'on trouve dans *Le seigneur des anneaux*.

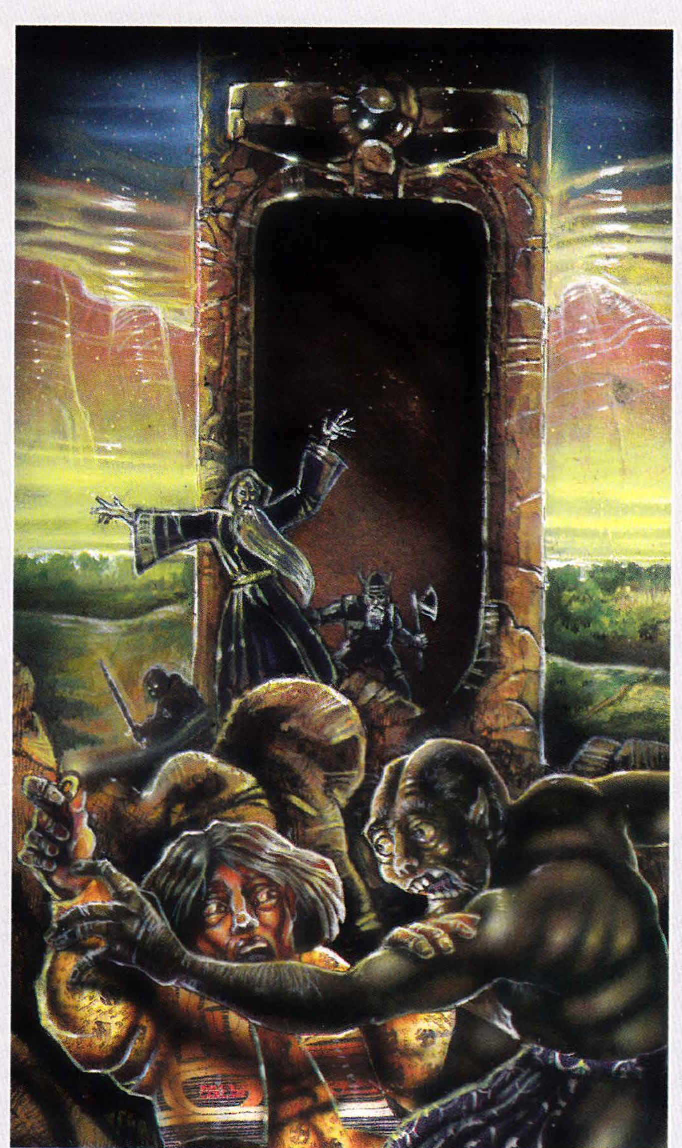
La chronologie qui se trouve à la fin du *Retour du roi*, le troisième tome du Seigneur des anneaux, peut vous apporter une aide importante pour la création de vos scénarios. Elle présente tous les événements importants du Troisième Âge, y compris une chronique quasi journalière des pérégrinations de la Compagnie de l'Anneau. Elle donne même quelques éléments sur le début du Quatrième Âge. Vous n'aurez aucun mal à en tirer une foule d'histoires aussi originales les unes que les autres.

Les suppléments

A l'heure actuelle, la quasi-totalité des contrées décrites dans *Le seigneur des anneaux* a fait l'objet d'un supplément publié par ICE. Ces extensions sont en général de bonne facture, fidèles à la cohérence de l'œuvre de Tolkien et extrêmement complètes. Peut-être même trop complètes...

Utilisez-les comme un guide Michelin ou un livre d'histoire, en piochant ici et là les détails qui vous manquent. Mais gardez-vous bien de vouloir les appliquer dans leur ensemble. Prenons un exemple : le supplément consacré à Mirkwood donne tous les plans de Dol Guldur, la forteresse du Nécromancien ; ce n'est pas une raison pour la transformer en « donjon » géant et la faire parcourir pièce par pièce par vos aventuriers ! Il est probable que les PJ ne mettront jamais les pieds à Dol Guldur, mais vous pouvez utiliser les renseignements fournis sur ces plans pour transmettre à vos joueurs des indications sur la puissance du Nécromancien, par exemple au moyen du récit d'un prisonnier évadé.

▷



Voici quelques temps, ICE a lancé sur le marché trois suppléments intitulés *Lords of Middle-Earth* (non traduits en français à ce jour). Véritables *Who's Who* de l'œuvre de Tolkien, ces livrets fort utiles répertorient tous les personnages du *Silmarillon*, du *Seigneur des anneaux* et des modules de ICE, en fournissant leurs caractéristiques dans le jeu. Utilisez-les avec la plus extrême prudence. *Ce ne sont pas* le *Deities and Demi-gods* et encore moins le *Monster Manual*. Connaître les listes de sorts de Sauron et savoir qu'il possède x points de Pouvoir est certainement très satisfaisant pour l'esprit, mais laissons Sauron là où il se trouve et contentons-nous de combattre ses serviteurs (il y a déjà largement de quoi occuper une vie d'aventurier).
Tous les modules de ICE sont accompagnés de cartes en couleur d'excellente qualité. Prenez-en le plus grand soin, elles vous apporteront une aide non négligeable dans la construction de vos scénarios, tout en restant suffisamment générales pour pouvoir être transmises telles quelles à vos joueurs.

Les combats

Bien qu'assez simples en fin de compte, les règles de combat prennent du temps à jouer. N'abusez donc pas des situations violentes. Une moyenne de deux ou trois combats par scénario me semble raisonnable.
La mort par blessure critique peut survenir à tout moment, même Aragorn peut se faire tuer par un obscur gobelin de niveau 1. Prévoyez donc toujours un ou deux personnages de rechange au cas où l'un des PJ rejoindrait les cavernes de Mandos à l'issue d'un combat situé en début de scénario.
Le système des blessures critiques, très agréable du point de vue de l'ambiance et du suspens, présente un défaut mineur : il ne permet pas de viser. La plupart des MJ ont développé leur propre système de règles de visée, mais dans un premier temps je vous le déconseille. Partez du principe que les personnages peuvent viser mais que les joueurs n'ont aucun contrôle sur ce phénomène. Cette solution très artificielle a le mérite de privilégier la jouabilité.
Si vous jouez souvent, vous ne tarderez pas à voir fréquemment réapparaître les mêmes blessures critiques. Pour plus de variété, utilisez les tables de blessures de Rolemaster. Le degré de la blessure ne se traduit plus par un bonus/malus au résultat du dé mais par la désignation d'une colonne (une colonne pour les blessures de type A, une autre pour le type B, etc.), ce qui multiplie par cinq le nombre de cases.
Je tiens enfin à vous signaler le grand intérêt de la table TS3 intitulée *Matrice des personnages* qui vous permet d'obtenir en quelques secondes les caractéristiques moyennes d'un PNJ, en fonction de sa classe et de son niveau. Grâce à cette table, vous n'aurez aucune difficulté à improviser un combat en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

Passer à Rolemaster

Lorsque JRTM n'aura plus de secret pour vous, vous souhaiterez peut-être utiliser un système un peu plus fouillé tout en restant en Terre du Milieu. Les règles de simulation de Rolemaster sont très proches de celles de JRTM, mais nettement plus détaillées. Elles donnent accès aux niveaux supérieurs à 10, mais attention, on ne peut pas convertir de manière simple un personnage de JRTM en personnage de Rolemaster (surtout pour les jeteurs de sorts).
Une bonne connaissance de JRTM vous permettra de venir à bout, sans trop de difficultés, des trois imposants livrets de Rolemaster. Là encore, n'hésitez pas à laisser de côté les aspects les plus lourds et inutiles, je pense en particulier aux règles de déplacement, d'encombrement et de fatigue.

Passer de Rolemaster à JRTM

Si vous jouez déjà à Rolemaster, mais dans un autre univers, peut-être avez-vous envie de découvrir la Terre du Milieu.
De deux choses l'une :
— Si vous connaissez bien l'univers de Tolkien, l'achat de JRTM ne s'impose pas. Procurez-vous uniquement les suppléments décrivant les lieux et/ou les époques qui vous intéressent ainsi que les trois *Lords of Middle-Earth*, une mine inépuisable de renseignements sur les héros de l'œuvre de Tolkien. Tous les suppléments publiés par ICE sont entièrement compatibles avec Rolemaster. En vérité, les premiers d'entre eux sont parus en tant que suppléments pour Rolemaster, à l'époque où JRTM n'existait pas encore.
— Si votre connaissance de Tolkien se limite au minimum vital, à savoir la lecture du *Seigneur des anneaux* et du *Silmarillon*, je vous conseille d'acheter JRTM. Vous y trouverez la description détaillée de tous les peuples, des diverses créatures peu recommandables qui pullulent en Mordor et ailleurs, ainsi que quelques notions de base sur les différents langages pratiqués en Terre du Milieu. Ces connaissances peuvent être approfondies par la lecture du petit guide qui accompagne la carte de la Terre du Milieu (ce supplément existe en français).

Conclusion

J'espère que ces quelques conseils vous auront convaincu de franchir le Rubicon (oh pardon ! le Brandevin) et de vous lancer sur les traces de la Compagnie de l'Anneau. Si tel est le cas, préparez-vous à vivre des moments inoubliables. A propos, lorsque vous serez là-bas, pensez à nous envoyer une carte postale... ■

Tom Ménage
illustration : Stéphane Bachelet

A propos d'oreilles



Au risque de me répéter et de passer pour un membre acharné du djihad tolkieniste, je tiens à préciser que les elfes de la Terre du Milieu n'ont pas, n'ont jamais eu et n'auront jamais *les oreilles pointues* !



Le traître

Dans cette nouvelle rubrique, nous vous présenterons certains de ces personnages typiques que l'on rencontre à coup sûr, quel que soit l'univers de jeu choisi. Seront décortiqués leur mentalité, leurs ambitions et leurs moyens d'action afin de vous aidez à créer des PNJ crédibles. Le tout accompagné d'exemples « prêts à jouer ». Voici, pour commencer, une catégorie d'individus particulièrement déplaisante...

TRAHISON, MODE D'EMPLOI

Qu'est-ce que la trahison ?

C'est le comportement d'un individu qui, pour diverses raisons, renie et cherche à nuire à quelqu'un ou à quelque chose en qui il semblait croire.

Qui trahit ?

Tout le monde et personne. Autrement dit, n'importe qui, placé dans les circonstances adéquates, peut trahir, mais personne n'a « ça dans le sang ». Religion, idéologie, foi jurée, ou tout simplement, à une échelle plus personnelle, amitié et serments d'amour... tout ou presque est matière à reniement et coups de poignard dans le dos. Surtout ces derniers, en fait. La trahison ne signifie pas simplement l'abandon, il faut aussi qu'il y ait volonté de nuire. Ceci dit, pas mal de religions ont érigé le « qui n'est pas avec moi est contre moi » en dogme, et il suffit d'être tiède pour être étiqueté traître...
Pour être réellement efficace, la trahison doit venir de quelqu'un en qui la personne trahie a confiance. Plus le traître est insoupçonnable au départ, mieux c'est ! La trahison n'est réellement sensible et douloureuse que si le traître adhérait nettement à ce qu'il trahit. Il est plus simple de repérer un traître dans un monde médiéval tout empreint de la notion de fidélité à son suzerain, à la parole donnée, etc., que dans un monde moderne où, au nom de grands principes plus ou moins flous, du jour au lendemain les meilleurs amis du monde peuvent se retrouver dans des camps opposés. Mais même dans le plus simple des mondes fantastiques, il est parfois difficile de rester cohérent avec soi-même sans se retrouver sur le banc des accusés. Par exemple, prenons le cas du troisième fils d'un petit paysan d'un trou perdu aux limites du monde civilisé. Voyant son avenir complètement bouché, il se laisse aller à écouter les belles promesses d'un sergent recruteur et s'engage dans l'armée du Sauron local. Il est certain que tout le monde, une fois le seigneur ténébreux vaincu, s'empressera de le qualifier de renégat, de traître, etc. Lui pourra affirmer qu'il n'a fait que céder au besoin de faire deux repas chauds par jour...

Trahir, pourquoi ?

Personne ne trahit par perversité pure. Il faut toujours que le traître y trouve un intérêt. Mais s'il faut fort peu de choses pour motiver certains individus, d'autres ont besoin d'un appât nettement plus important. Voici une petite liste (non exhaustive !) de motivations possibles. N'oubliez pas néanmoins que chaque trahison est un cas à étudier individuellement...

● **L'argent**. L'appât du gain est encore le mobile le plus courant. Tout homme a son prix, le tout est de savoir lequel. Trente deniers peuvent suffire, si les circonstances s'y prêtent... L'une des principales tâches des espions en mission à l'étranger sous couverture diplomatique est la recherche d'individus susceptibles d'être achetés (ou intimidés, à faire chanter...). Tous les États ont un budget plus ou moins secret, destiné à l'achat de traîtres. Dans les sociétés moins évoluées, la pratique du « cadeau » destiné à se concilier les bonnes grâces de tel ou tel personnage important est souvent institutionnalisée. Et la marge entre le simple témoignage de respect et le pot-de-vin est parfois très mince (soit dit en passant, c'est un prétexte en or pour un souverain qui désire se débarrasser d'un ministre encombrant).

● **L'ambition**. Elle fait des ravages chez les individus égoïstes, persuadés qu'ils sont nés pour exercer le pouvoir, et qui n'ont aucun scrupule à fouler au pied leur honneur et leurs amis pour « arriver ». La maladie, également appelée « syndrome du grand vizir », peut prendre une foule de formes. Assez souvent, elle va de paire avec la bêtise. Ce sera, par exemple, le cas d'un petit courtisan persuadé qu'à force de manger à tous les râteliers, il ne peut que retomber dans le camp du vainqueur... et qui a en fait de fortes chances de s'attirer l'inimitié de tous les partis.

● **La vengeance**. S'il possède une dose de perversité suffisante, un individu à qui on a fait du tort peut s'arranger pour devenir (de préférence sous une autre identité), le meilleur ami de son ennemi, avec l'intention de lui nuire d'une manière ou d'une autre. Le comte de Monte-Cristo est un bon exemple de ce genre de comportement. Bien sûr, cela se voit rarement en dehors des romans-feuilletons du XIX[e] siècle, du moins sous cette forme individu contre individu. Il faut vraiment que la victime ait un tort monstrueux à venger. Une telle combinaison est infiniment plus simple à réaliser et plus crédible quand le traître s'attaque à une cause ou à un principe. Il lui suffit de jouer au converti... Notez toutefois qu'un infiltré qui trahit « sur ordre supérieur » est une « taupe », plus qu'un traître au sens premier du terme (ce qui ne l'empêche pas de faire des dégâts, et de trahir les amis qu'il a pu se faire pendant ses années d'infiltration).

● **L'idéologie** (ou la conviction religieuse, ces deux termes étant parfaitement interchangeables). Certaines personnes se voient amenées à trahir leurs proches au nom d'une cause supérieure, à l'intérêt de laquelle elles sont prêtes à se sacrifier. C'est peut-être le plus dangereux de tous les types de traître, car c'est le plus motivé et le plus disposé à mourir pour ses principes (que ceux-ci soient valables ou non est un autre débat. En fait, plus une doctrine est stupide, plus elle a de chances de faire des adeptes, dont pas mal de martyrs.). C'est également le seul genre de traître que l'on pourrait respecter... tout en le combattant sans pitié. L'un des intérêts de la trahison idéologique est qu'une fois consommée, elle peut encore servir. En effet, exploitée par les services de propagande ou le bouche à oreille, elle peut faire d'énormes dégâts (voir l'instructif exemple de Burgess, Philby et McLean, espions britanniques « retournés » qui ont demandé l'asile politique à Moscou dans les années 60. Le scandale a fait beaucoup de mal aux services secrets de Sa Majesté). L'idéologie sécrète une autre catégorie de traîtres qui lui est propre, les « tièdes ». Autrement dit, tous ceux qui essayent de réfléchir un peu sur les articles de foi, ou qui entretiennent quelques doutes...

● **Le traître-victime**. Celui-ci ne veut pas trahir. Il y est obligé ! Généralement, le bénéficiaire de la trahison le fait chanter. Les moyens de pression sont nombreux. Le plus souvent, il a connaissance d'un détail compromettant du passé du traître, ou garde ses proches en otage... Exemple : le Dr. Yueh de *Dune*. Ce type de traître a l'énorme avantage d'être insoupçonnable (puisque pouvant être véritablement dévoué et fidèle envers ceux qu'il trahit), mais il est plus susceptible de craquer s'il est suffisamment inquiet... Et puis, il en voudra toujours à ses persécuteurs et désirera se venger d'eux, ce qui peut l'amener à mettre au point des contre-ruses. Une remarque en passant : si vous voulez avoir barre sur quelqu'un, le meilleur moyen est de créer l'occasion. Un homme irréprochable, bon époux et bon père, peut sans trop de difficulté être amené à tromper sa femme, pourvu qu'on lui fasse rencontrer une créature de rêve... Il ne reste plus qu'à prendre des photos aux bons moments, et à les exploiter judicieusement.

Parmi tous les types de traîtres, il est possible de négocier avec le corrompu ou l'ambitieux. Il suffit de leur offrir plus que ce que propose l'ennemi. Par contre, il est difficile de parvenir à un arrangement satisfaisant avec ceux qui agissent suivant les trois autres raisons...

Trahir, comment ?

Là encore, les quelques suggestions suivantes ne sont qu'un bref échantillonnage. Les possibilités sont infinies...

Le cas le plus fréquent est celui du simple « agent d'influence », qui semble fidèlement servir son maître... tout en pesant de tout son poids en faveur de son véritable employeur. Le degré de nocivité exact de ce type de traître est fonction de son influence politique... Une variante plus militaire est celle du citoyen « de base » qui vit une vie normale jusqu'au jour où l'ennemi attaque. A ce moment-là, suivant des instructions reçues longtemps auparavant, le traître fait sauter un pont, coupe des lignes de communication ou neutralise un notable...

La transmission de renseignements vient ensuite. Un bon traître peut sévir des années durant sans risquer grand-chose : il est très difficile de prendre ce genre de personnage en flagrant délit.

Enfin, viennent les actions ponctuelles, destinées à faire un maximum de mal en un minimum de temps. Dans le domaine militaire, ce peut être ouvrir les portes aux assiégeants, conduire l'armée dans une embuscade... mais ce genre de sabotage est également envisageable en matière d'économie ou de politique.

Bien entendu, l'importance du traître conditionne l'importance de la trahison. Un général est à même de faire beaucoup plus de mal qu'un simple soldat... Mais même les simples soldats ont leur utilité (propager des rumeurs défaitistes, neutraliser des sentinelles, etc).

Hormis de rares exceptions, les traîtres sont des lâches, désireux de rester en vie pour jouir de leur récompense une fois leur forfait accompli. Même en ayant barre sur eux, il est inutile de leur demander quelque chose qui se solderait fatalement par leur découverte. Dans le même esprit, le « contact » du traître a toujours intérêt à lui présenter une ou plusieurs voies d'évasion si les choses devaient mal tourner.

Détail important à noter : la trahison est un engrenage. On peut parfaitement commencer en transmettant des renseignements anodins pour des motifs honorables (ou même sans s'en rendre compte, simplement en discutant à l'auberge avec un étranger sympathique). Mais à partir de là, l'apprenti traître se verra amener à fournir des informations de plus en plus importantes, poussé par un judicieux mélange de chantage et de corruption. Puis on lui demandera d'agir plus directement... Et il risquera d'avoir à tuer pour se protéger des curiosités importunes.

Et après ?

On trahit toujours pour quelqu'un. L'attitude du bénéficiaire sera fonction des raisons de la trahison, et de son code moral personnel. La plupart des hommes d'État (autrement dit, des gens qui ont une vision claire des réalités politiques) ne répugnent pas à employer les traîtres tant qu'ils peuvent servir. Après quoi, le traître a intérêt à avoir donné de solides preuves de son utilité, sinon il risque d'être « oublié » et mis au placard, ou exécuté... (il est un principe que les employeurs oublient rarement : « Qui a trahi une fois pourra recommencer »). Une chose est certaine : il faut une bonne dose d'intelligence pour jouer un double jeu. Les traîtres stupides ne vivent pas vieux... Et le destin des traîtres maladroits qui se sont laissés prendre est rarement souriant. Leur châtiment varie selon les pays et les circonstances du crime, mais ils ont généralement droit à la forme d'exécution la plus déplaisante prévue par le code pénal local, avec en prime quelques peines annexes. Parmi les plus courantes : refus d'inhumation en terre consacrée, confiscation des biens, exécution de la famille et des proches...

TRAITRES ET MJ

La trahison est un ressort dramatique sur lequel on peut bâtir des milliers de scénarios. Voici quelques questions de base auxquelles je vous laisse le soin de répondre :

— dans quel camp est le traître, celui des PJ ou l'autre ? ;

▷

— pourquoi trahit-il ? ;
— Depuis quand ? Agit-il de façon ponctuelle ou nuit-il en permanence ? ;
— quels sont ses plans ? (d'action, de défense, comment compte-il s'en sortir après ?) ;
— qui sont ses complices et ses employeurs ? ;
— et surtout : à quoi ressemble-t-il et comment vit-il sa trahison ? Après tout, tous les traîtres ne sont pas obligés d'avoir la tête de Basil Rathbone (d'ailleurs, une « gueule de traître » est peut-être un atout au cinéma, mais rarement sur le terrain. Un bon traître ressemble à tout le monde) et d'assumer joyeusement leur crime. Pour mémoire, souvenez-vous que Judas s'est pendu.

Et puis, même si elle n'est pas au cœur de l'action, la trahison est toujours un ingrédient précieux pour pimenter une histoire. A titre d'exemple, voici une anecdote. Au cours d'une partie de *L'appel de Cthulhu*, les PJ tombent sur un individu serviable qui fait visiblement l'impossible pour les aider. Harcelés et traqués par des hordes d'assassins, les malheureux Investigateurs changent sans cesse d'hôtel et prient notre sympathique individu de leur servir de « boite aux lettres », alors qu'ils attendent d'un contact à l'étranger un certain nombre d'objets et de livres qui leur permettront de lutter efficacement contre l'ennemi. Pas de chance : le grand prêtre n'était autre que ce sympathique individu. L'histoire a mal fini...

DEVINE QUI VIENT TRAHIR CE SOIR...

En guise d'exemple, voici deux portraits de traîtres, assez différents l'un de l'autre.

Baron Henri de Lesguille, France 1580

Le baron est âgé de vingt-cinq ans. Issu d'une famille catholique influente du sud de la France, il a grandi dans une région relativement épargnée par les guerres de religion. En tant qu'aîné de la famille, il s'est vu contraint d'embrasser la carrière militaire, en dépit de goûts beaucoup plus pacifiques. Si on l'avait laissé suivre sa voie, il serait probablement devenu homme d'Église. Quoi qu'il en soit, il est actuellement capitaine de la petite garnison de Dardenac (non loin de Bordeaux), au service du roi de France dans l'interminable guerre civile qui oppose catholiques et protestants.

Et c'est justement là que le bât blesse... Contrairement à la plupart de ses frères d'armes, Henri a étudié la doctrine réformée et ne la trouve pas si criminelle, en définitive. En fait, il envisage même de se convertir. Il a secrètement pris contact avec des émissaires protestants, qui lui ont fait savoir qu'ils ne demandaient pas mieux, mais que pour l'heure, il serait plus utile là où il était. Depuis plusieurs mois, Henri transmet discrètement toutes les informations militaires qu'il peut réunir (et elles sont nombreuses : il fait partie de l'état-major du gouverneur). Il lui arrive aussi d'héberger des propagandistes huguenots qui risquaient d'être arrêtés, et de les faire sortir de la ville. Les informations transitent vers la Navarre par l'intermédiaire d'une bande de saltimbanques qu'on croise souvent dans la région depuis quelques temps. Il a pris grand soin de continuer à se comporter en jeune noble insouciant, s'occupant de sa garnison entre deux parties de chasse. Toutefois, le temps approche où Henri devra fuir à bride abattue vers le sud. Il n'a pas été assez prudent, et plusieurs membres de la suite du gouverneur le soupçonnent (entre autres maladresses, il a refusé d'adhérer à la Ligue, et tolère les protestants dans son district, au lieu de les pendre comme il se doit). Malgré tout, le commandant militaire de la région le considère comme un excellent officier et le protégera tant qu'il pourra. Le fait que ce soit son oncle n'a, bien entendu, rien à voir avec son jugement. Nul doute que si le baron doit fuir, le roi Henri de Navarre lui fera bon accueil et lui assurera une position enviable le jour où il deviendra Henri IV... Encore qu'il soit parfaitement possible, compte tenu du caractère du baron, qu'il ne s'enfuie pas et veuille affronter ses accusateurs. Auquel cas, il est assuré de finir sur le billot.



Note. Ce type d'individu peut être transposé dans n'importe quel monde médiéval ou médiéval-fantastique avec un minimum d'efforts. Il suffit qu'existent deux religions antagonistes (ce qui est le cas à peu près partout...). A défaut, n'importe quel autre contexte de guerre civile fera l'affaire.

Jacques Verdier, France 1991

Jacques Verdier, quarante-sept ans, appartient depuis quinze ans à une des principales industries françaises d'armement. Il est suffisamment haut placé pour avoir accès aux informations classées de « sensible » à « confidentiel défense ». Accessoirement, c'est lui qui est chargé des relations entre sa société et la DST, qui exerce une surveillance discrète sur les locaux et les employés. Ça l'arrange bien, dans la mesure où ils lui font totalement confiance et négligent un peu de le surveiller. Depuis des années, Verdier émarge au budget des services secrets de X... (mettre ici le nom d'un pays ou



d'une organisation étrangère). Il reste extrêmement discret, évitant de transmettre lui-même les données qui pourraient le trahir. En revanche, il a développé tout un réseau de petits courtiers en renseignements... Il a accès aux dossiers de tout le personnel et cela lui permet de faire beaucoup de recrutement « parallèle ». Il a une prédilection pour le chantage, mais il recrute aussi des gens qui comme lui, sont poussés par l'appât du gain. De plus, il a sur la conscience trois ou quatre meurtres. Il n'a lui-même tué personne, mais il a transmis les noms de gens dont il convoitait la place ou qu'il jugeait susceptibles de le démasquer. Tous sont morts « accidentellement » quelques semaines plus tard. De plus, il est idéalement placé pour aiguiller les services de Renseignements français sur de faux suspects, autrement dit des gens qu'il désire éliminer. Bien qu'il reste très prudent dans l'utilisation de l'argent que lui verse X... une inspection minutieuse de ses dépenses de ces dernières années révélerait des bizarreries.

Verdier n'a aucun motif « noble » pour trahir. Petit individu terne, sans rien de remarquable, il est profondément aigri, regrettant sa jeunesse et détestant ses employeurs (tous, y compris X...). Il n'a qu'une passion : l'argent. Il pense prendre une retraite anticipée dans quelques années, et rejoindre son magot, qui dort dans une banque des Bahamas. A partir de là, son programme se résume à « à moi la belle vie ». Toutefois, ses employeurs chez X lui ont récemment proposé un poste d'« expert » dans leurs services secrets, avec un gros salaire et une foule de privilèges. Il y songe sérieusement... De toute façon, avant de quitter son poste, il aura une longue conversation avec un officier de renseignements d'X... Il ne sait pas que ce dernier a l'intention de le liquider après avoir extrait de lui tout ce qu'il pourra. S'il est démasqué avant, Verdier se comportera comme l'individu abject qu'il est : en échange de l'oubli de son passé et d'une retraite honorable, il dira tout ce qu'il sait sur X... et se portera volontaire pour transmettre de faux renseignements.

Note. Là encore, le travail d'adaptation ne sera pas bien difficile à effectuer, que vous jouiez à James Bond, Trauma ou pourquoi pas à Cthulhu 90 (à votre avis, quel intérêt une secte cthulhienne a-t-elle à connaître des secrets militaires ?).

Tristan Lhomme
illustration : Bruno Allanson



Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Guide du Maître

Cette nouvelle version *révisée et mise à jour* pourvoit tout ce dont le Maître de Donjon a besoin pour créer des aventures. Pour joueurs de niveau intermédiaire à avancé, âgés de 10 ans et plus.





Où notre héros va de surprises en surprises et manque de mourir de soif en dessous d'un océan.

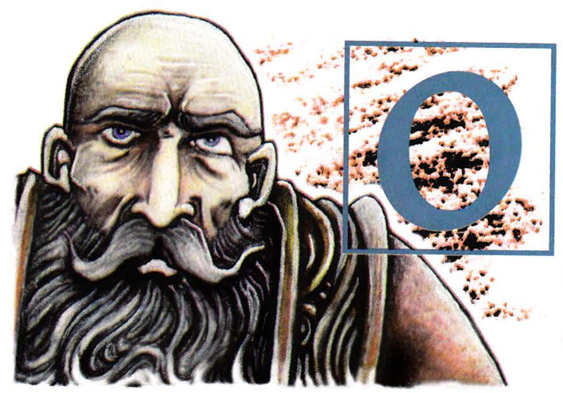
Ma chute dans le puits de lumière se prolongea longtemps, longtemps... Elle s'acheva brutalement, dans une petite caverne presque semblable aux milliers d'autres que j'avais vues depuis le début de ce voyage dément... à ceci près qu'elle était brillamment éclairée. Sur le moment, je crus que c'était le soleil et que par quelque impossible aberration géographique, j'étais revenu sur Terre. Mais je me rendis vite compte que cette lumière possédait des nuances glauques qui n'appartenaient pas à notre monde. Sous certains angles, mes mains elles-mêmes paraissaient presque vertes... Il me fallut près d'une heure pour que ma vue s' habitue à toute cette clarté, et pour que je me risque à l'extérieur. Le spectacle me laissa sans voix...

J'étais au sommet d'une montagne. Le ciel était d'un bleu banal, mais c'était bien la seule chose normale qu'on puisse y observer. Loin au-dessus de ma tête planait une énorme sphère vert-bleu, environnée de nuages et de brumes au point d'en être à peine visible. La lumière semblait venir de là... En quelques minutes d'observation, je vis passer devant elle deux objets noirs et sphériques, beaucoup plus petits. Tout cela posait des problèmes de mécanique céleste absolument fascinants. Il ne me restait plus qu'à descendre dans la vaste plaine qui s'étendait loin en dessous de moi, en espérant trouver un observatoire plus propice. La descente fut moins longue que je ne l'avais craint. Le sol de la plaine était en terre noire. Il aurait pu être très fertile, mais il était dur et crevassé... C'était extrêmement bizarre, l'endroit aurait pourtant dû être humide, vu la quantité de nuages autour de l'astre central. Quoi qu'il en soit, c'était préoccupant : mes réserves d'eau étaient au plus bas. J'avançai un peu dans la plaine. Elle me donnait une impression de concavité bizarre, comme si j'étais au fond d'une cuvette dont les bords remontaient doucement, jusqu'à se perdre dans l'azur infini du ciel. Je découvris vite que la lumière venait en fait d'un autre satellite du grand globe bleu, une sphère jaune aussi brillante que notre soleil. Lors de mon arrivée, elle se trouvait derrière l'astre central et c'était la cause du curieux aspect verdâtre de la lumière. J'errai pendant ce qui me sembla deux jours, sans rencontrer âme qui vive ni trouver une goutte d'eau. Le sol était pourtant humide par endroits, mais pas suffisamment pour qu'il y ait des flaques. La seule forme de vie que je pus observer – et encore de loin – était des oiseaux silencieux à la silhouette curieusement fuselée. Mais je ne pus jamais m'en approcher d'assez près pour en attraper un. Je délirais à moitié quand je vis au loin une sorte de filament argenté qui montait vers le ciel. Je me dirigeai vers lui, sans grand espoir. Bien m'en prit ! C'était une colonne d'eau, qui partait d'un petit bassin creusé dans la roche, et qui semblait aller vers l'astre central. Cet agencement peu orthodoxe avait quand même un avantage : il permettait de boire sans se baisser. Rafraîchi, j'ôtai mes vêtements et me préparai à piquer une tête... Derrière moi, quelqu'un cria : « Attention ! Ne faites pas ça ! » C'était un vieil homme en robe brune, qui courait dans ma direction, l'air paniqué. « Si vous plongez là-dedans, vous allez vous retrouver sur la lune avant d'avoir pu dire ouf. Et vous vous serez sans doute noyé en route », ajouta-t-il. Mon nouveau compagnon s'appelait Gimehl. J'eus beaucoup de mal à lui faire comprendre que j'étais étranger, mais quand il le comprit enfin, il se montra ravi et voulut à tout prix me faire visiter son village.

Histoire d'eau

● L'intérieur de l'astéroïde-châtaigne n'est pas un endroit bien agréable, ni très propice à la vie humaine. Il est difficile d'y survivre sans réserves d'eau importantes. L'ennui, c'est que toute quantité d'eau supérieure à, disons, dix litres, se trouve prise dans le champ d'attraction de la lune d'eau et se met à monter, monter... jusqu'à la lune. Essayer de s'accrocher à un quelconque contenant dans l'espoir de voler serait une très mauvaise idée. Selon toute probabilité, jamais une simple gourde ou une outre en peau ne résisterait au poids d'un aventurier. Elle céderait tôt ou tard, laissant le maladroit tomber en chute libre avec une enveloppe déchirée... quant à l'eau, sous forme d'une grosse boule, elle continuerait à monter. De plus, il arrive, selon les oppositions des lunes, que l'attraction cesse pendant quelques heures. Dans ce cas, la chute libre est tout de suite assurée...

● La faune et la flore ont également subi les influences de la lune d'eau. En dehors des humains, aucun animal terrestre de taille supérieure à celle de la souris n'a pu s'adapter à la disparition de l'eau. De même pour les végétaux : ils ont tous disparu, à l'exception de quelques cactus et de certains buissons épineux (qui portent des baies comestibles, mais excessivement amères. On les appelle « arbres à soif »). Par contre, les poissons volants qui vivaient dans l'ancienne mer se sont bien adaptés. Ils mènent une vie presque complètement aérienne, retournant sur la lune pour se reproduire. A côté de l'ancienne souche de poissons volants normaux (qui joue à peu près le rôle des pigeons chez nous) existent quelques espèces plus exotiques. La murène aérienne a terrifié des générations entières d'habitants. On murmure que dans certains coins survit une race de monstrueux requins volants... Quant aux légendes qui parlent de dauphins ailés et amicaux, elles restent à vérifier.



Où notre héros découvre les us et coutumes d'une peuplade étrange, oublie presque Djézabel et se rend compte qu'il a encore beaucoup de chemin à faire...

Gimehl me conduisit jusqu'à un gros village. La plupart des habitations paraissaient faites de terre sèche, un peu comme dans certains coins de mon sultanat natal. Un grand bâtiment en pierre se dressait au centre. Les rues étaient pleines de gens tristes, qui s'affairaient à des tâches qui restaient un mystère pour moi. Je devins vite le centre de l'attention générale, d'autant que Gimehl s'empressa d'annoncer qu'il avait ramené « un étranger qui n'est pas de notre village, ni d'aucun autre ». J'estimai la population à deux cents personnes environ. La plupart des badauds avaient simplement l'air intrigués, mais restait une minorité substantielle d'individus à l'air renfrogné, voire hostile. En fait, je vis même quelques femmes prendre leurs enfants dans leurs bras et se sauver à toutes jambes. Je n'avais pourtant pas l'air particulièrement effrayant, dans mes vêtements de voyage crottés et déchirés...

En tant que nouvel arrivant, je dus comparaître devant le conseil. Il se composait d'une douzaine de vieillards, aux titres bizarres comme maître de l'eau, voyageur-pilote, conteur... sans parler d'un bon nombre de simples anciens. Disons-le tout net : sous le rapport de l'hospitalité, ces gens ont encore beaucoup à apprendre. Ils me firent répéter mon histoire plusieurs fois, sans même me laisser m'asseoir ou me proposer à boire. A la fin de la séance, qui dura plusieurs heures, j'aurai volontiers échangé mon trône contre une simple tasse de thé à la menthe, préparé si possible par les douces mains de Djézabel. Au lieu de quoi, je fus convié à dîner avec les autres villageois, dans la salle commune. J'étais admis « au bénéfice du doute », pour reprendre la charmante expression du vieux dromadaire chauve qui présidait le conseil.

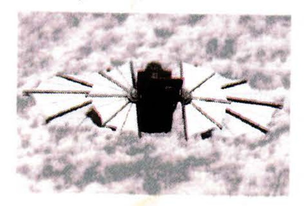
Le réfectoire occupait presque tout le bâtiment de pierre. C'était une grande salle presque banale, avec une trentaine de tables. Seule chose vaguement inhabituelle au premier coup d'œil : l'espèce de canalisation qui, partant du centre de chaque table, filait droit vers le plafond. Je la suivis machinalement du regard... et au-dessus de moi se trouvait une grande étendue d'eau clapotante. Je me sentis soudain très mal à l'aise. La perspective de la noyade m'avait toujours terrorisé et là, juste au-dessus de moi, se trouvaient des milliers et des milliers de litres d'eau, prêts à me tomber dessus. La frayeur devait se lire sur mon visage, car ma voisine de table me prit le bras d'un geste rassurant. Elle m'expliqua que c'était la seule façon de garder l'eau : l'enfermer dans des bâtiments aux plafonds étanches. Pour boire, il fallait porter le tuyau à ses lèvres et aspirer très fort... L'eau était ramenée de la lune par Néfériald, au cours des périodes d'attraction nulle. Le repas se composait de diverses espèces de poissons grillés (ainsi que tous les repas suivants. Plus tard, j'essayai de leur préparer une bouillabaisse à la laelithienne. Hélas, les sauces

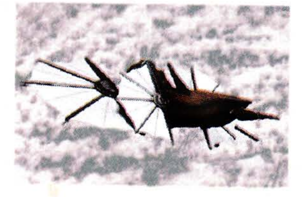
Les nérérialds

Ce sont les bateaux volants qui permettent au peuple de la plaine d'aller pêcher sur la lune d'eau. En fait, on peut dire sans exagération que sans eux, tout le monde serait mort de faim depuis belle lurette. Ce sont de grands bateaux aux formes élancées, dotés d'un système de voilures latérales complexe. Il n'y en a qu'un par village, et les secrets les concernant se transmettent de père en fils au sein de la puissante guilde des artisans. Leur construction est si parfaite que les réparations sont rarissimes. Tous les néférialds datent de l'époque du cataclysme et n'ont subi aucune modification depuis. Certains disent qu'ils sont venus de la lune d'eau, dans les tout premiers temps, alors que famines et épidémies décimaient la population.

La guilde des artisans détient un secret soigneusement gardé : elle a découvert un grand lac souterrain, dans les montagnes, à plusieurs jours de route du village le plus proche. Bien entendu, il est collé au plafond de sa caverne. Grâce à un réseau de canalisations et des dispositifs de recyclage et de régulation atrocement complexes, la guilde a réussi à irriguer « normalement » quelques hectares au-dessus de la grotte, et y fait pousser une forêt presque normale. Le bois pour la réparation des navires vient de là, ainsi que le « tissu » des voiles (une fibre végétale qui pousse en tapis, et dont personne n'avait jamais entendu parler avant le cataclysme).

La propulsion d'un néfériald est assurée par des gros blocs métalliques terminés par des tubulures. Personne ne sait comment ils fonctionnent au juste, mais ce n'est pas grave : ils ne tombent jamais en panne. Certains navires sont équipés de ballasts pour accélérer la montée. L'inconvénient est que cela consomme beaucoup d'eau, qu'il faut abandonner sur la lune si on veut redescendre. Sur les autres nefs, ils sont recyclés en saloirs ou en magasins. Si vous demandez à un pêcheur ce qui fait voler son navire, il répondra en toute logique que c'est l'huile de poisson volant dont la coque est enduite (il ne fait pas bon rester sous le vent d'un pêcheur ou de son bateau). Cette huile pourrait avoir une autre utilité, dont ils ne sont pas conscients : celle de faire fuir les plus gros des monstres marins qui hantent la lune d'eau.







L'aumône du Cruel

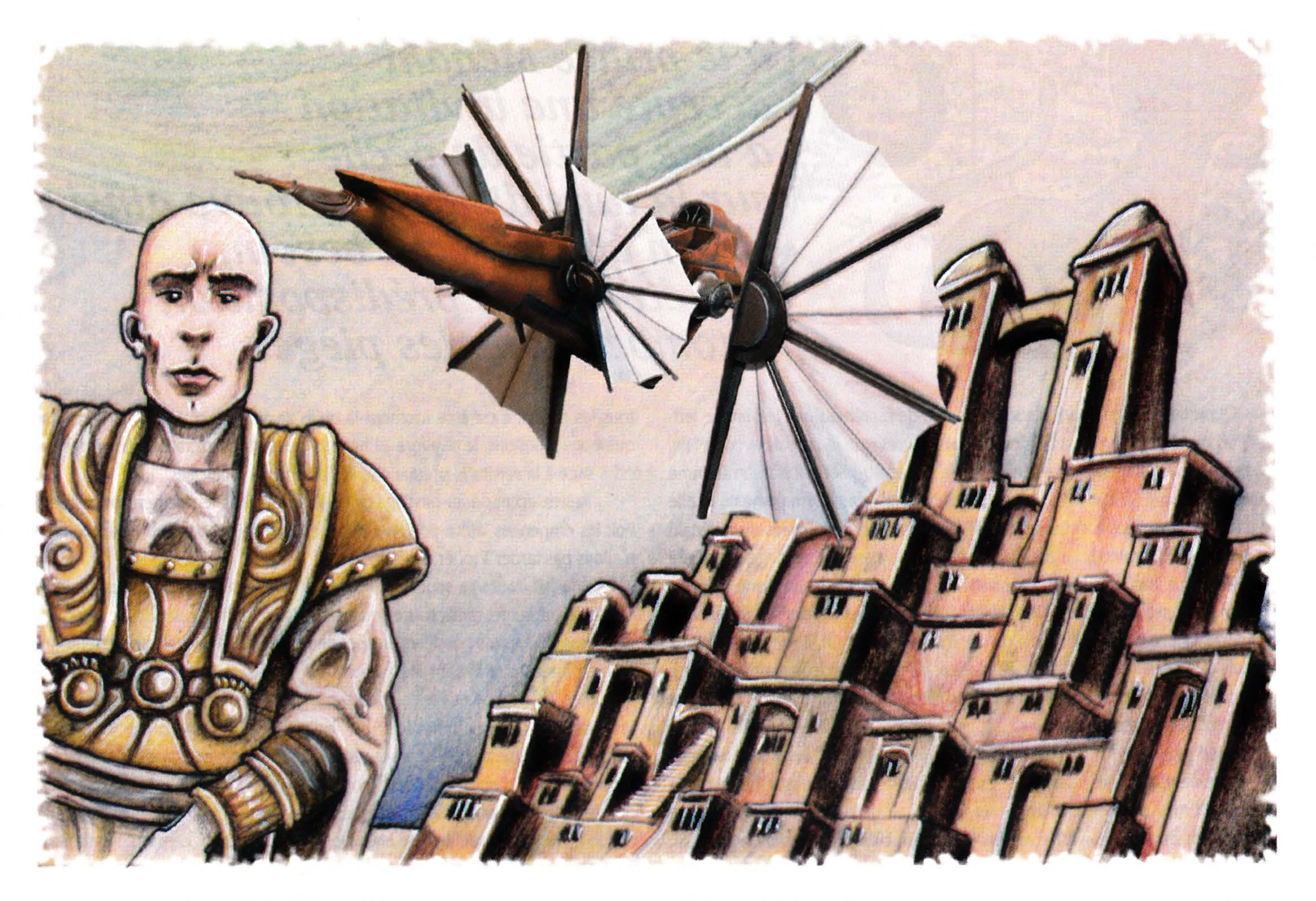
Extrait du cahier rouge de Mendhi Mar Araskib

Ainsi parla le conteur :

« Et jadis nous vivions tous sur le sol : hommes, poissons, plantes et bien des créatures dont le souvenir s'est perdu. L'eau couvrait le sol en certains endroits, et cela s'appelait lac ou mer, et cela était bon. Le soleil était seul dans le ciel en cet âge. Le monde était jeune et nous étions heureux. Puis vint le Cruel. Venu d'ailleurs, il vécut parmi nous quelques temps. Un jour, un objet monstrueux apparut au centre de la sphère des cieux, un objet immense comme nul n'en vit jamais de semblable. Le lendemain de la venue de l'Objet, le Cruel s'envola pour le rejoindre. Et peu de jours après, l'eau s'envola, l'eau nous quitta. Dans le fracas assourdissant de milliers de cataractes, elle se déversa dans le ciel et s'agglutina autour de l'Objet. Certains disent que c'est la colère des dieux qui le fit disparaître, mais nous pensons que c'est le Cruel qui a volé notre eau pour dissimuler l'Objet. J'ai connu des marins qui disaient qu'à certaines heures, quand le soleil est de l'autre côté de la lune d'eau, on pouvait distinguer l'Objet, loin sous les flots... Les légendes d'autres villages parlent même d'hommes enlevés par les êtres qui vivent dans l'Objet. Selon les histoires, ils reviennent ou non... Mais de toute façon ceux qui reviennent sont mis à mort avant d'avoir pu raconter leur histoire. Nous ne voulons pas d'individus corrompus par le Cruel. Dieu sait ce qu'il pourrait nous voler la prochaine fois. »

« ... Il arrive de temps en temps que des masses d'eau provenant de la lune se décrochent et tombent, comme d'énormes blocs presque solides. Selon la quantité d'eau et l'endroit où elle tombe, c'est une bénédiction ou une calamité. La dernière fois, cela a sauvé les habitants d'un village dont la citerne avait été brisée. Deux ans plus tôt, un tel « déluge » a presque englouti un village qui se trouvait dans une dépression. Le peuple des pêcheurs appelle cela « l'aumône du Cruel ». Gimehl m'a emmené voir un cratère laissé par un événement de ce genre, il y a longtemps. Cela ressemblait beaucoup à ce que l'on peut voir à la surface de notre lune. Une forme plus bénigne de cet événement semble être la légendaire « pluie de poissons ». Elle aussi surviendrait quand le peuple traverse une période de disette, ou parfois au petit bonheur la chance. Des milliers de créatures tombent alors des cieux et il n'y a plus qu'à se baisser pour les ramasser. Pour parler d'un malchanceux, on dit « et quand il pleut des poissons, il trouve le moyen de prendre des oursins sur la tête ».





s'envolent aussi). Ma voisine se nommait Jedhaë, et elle était la fille d'un voyageur-pilote. Nous passâmes beaucoup de temps ensemble, elle et moi. Jamais Djézabel ne m'avait paru si loin. C'est elle qui me fit visiter cet étrange monde qui, j'en avais désormais la conviction, s'étendait à l'intérieur de l'écorce de ma « châtaigne ». Non qu'il y eut grand-chose à voir, d'ailleurs : la plaine sèche était presque partout la même, et les rares villages se ressemblaient tous. J'assistai toutefois à une foire regroupant des marchands venus des antipodes. Cela ne faisait pas grande différence : ils partageaient la même culture, tournée vers la survie et axée sur l'eau. Ils avaient développé un artisanat complexe, basé sur le poisson – ils faisaient des merveilles artistiques avec de simples arêtes gravées. Selon les endroits, j'excitai la curiosité ou la peur. Il semble que ces gens aient eu des contacts très déplaisants avec des gens de la surface, il y a des lustres. Ils ont notamment tout un cycle de légendes tournant autour d'un individu appelé « le Cruel », qui est crédité de tous les méfaits de l'univers. Je compris vite que j'avais eu beaucoup de chance de tomber sur Gimehl. D'autres m'auraient tué sans hésitation...

C'est au cours de ces quelques semaines heureuses que je découvris ce qu'était un nériald. Contrairement à ce que j'avais supposé, ce n'était pas un être vivant, mais un navire et son équipage. Un navire volant. Chaque village en possédait un et, à des dates fixes et soigneusement déterminées par les astronomes-intendants, il prenait son essor pour une homérique partie de pêche sur la lune qui pouvait durer des semaines. Le père de Jedhaë était voyageur-pilote, et il me raconta de nombreuses histoires sur la navigation dans le Grand Néant, la lutte contre des monstres marins féroces.

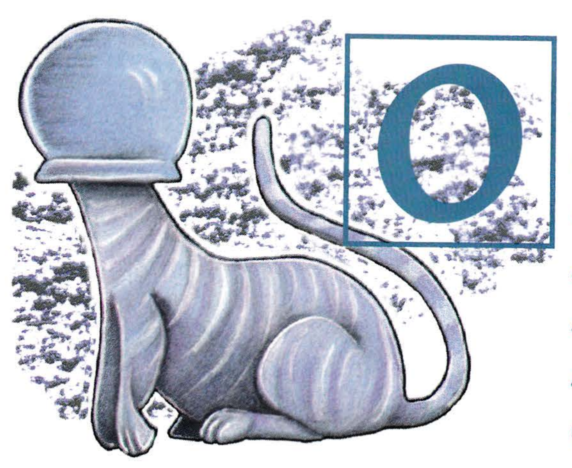
Apparemment, chaque village possède ses propres légendes. Il y est parfois question de coups de mains pour s'emparer de la pêche de son voisin, bien que de nos jours la guilde des pêcheurs ait mis fin à ces pratiques (c'est du moins ce que m'assura le père de Jedhaë, l'air vertueux). C'était leur conception à eux de la guerre... J'étais dévoré de curiosité à propos de ce monde aquatique, et lorsque l'on me proposa de prendre place à bord du nériald du village pour participer à la prochaine expédition de pêche, je sautai sur l'occasion...

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

Le premier problème, une fois le contact pris avec les pêcheurs, est de survivre aux menées des traditionalistes qui voient dans tous les gens de l'extérieur des agents du Cruel et désirent les exécuter sans autre forme de procès. Mendhi a eu énormément de chance à cet égard...

- La régate annuelle. Tous les ans, un certain nombre de villages organisent une course de nérialds. Les épreuves se disputent en deux manches : une dans l'espace, qui est suivie par toute la population de la région, et une sur la lune d'eau. La première épreuve est toujours très spectaculaire. Selon les années, elle peut se dérouler d'un côté ou de l'autre de l'inversion de la gravité (ou des deux), inclure des passages dangereusement près des deux petites lunes de fer ou du soleil. Ces courses donnent toujours lieu à de gros paris, et parfois à de petites tricheries tolérées, comme embarquer un peu d'eau pour accélérer l'ascension... Et si un village franchit la barre qui sépare la tricherie du sabotage ? Pas question de toucher directement au nériald des concurrents, bien sûr (la mise hors d'usage d'une nef remet en cause la survie de plusieurs centaines de personnes. L'amour du sport est une chose, le génocide en est une autre). En revanche, rien n'interdit de droguer les autres pilotes... ou de pousser de nouveaux arrivants naïfs à le faire. D'autant plus que ces étrangers feront des boucs émissaires parfaits, si les choses tournent mal. Aux PJ de ne pas tomber dans le piège, ou de s'en sortir avec élégance...
- Cela arrive rarement, mais les nérialds peuvent être endommagés. Dans ce cas, le village sinistré devient « client » d'un autre village jusqu'à ce que sa nef soit réparée. Cela équivaut à un déshonneur absolu. A votre avis, si une telle chose se produisait alors que les PJ traînent dans les parages, que se passerait-il ? Seraient-ils accusés et lynchés, ou auraient-ils la visite d'une délégation d'anciens en larmes les suppliant de « faire quelque chose ». Et pourquoi pas voler le nériald du village voisin ? C'est une question de survie, et les principes ont tendance à s'estomper dans ce genre de situation.



Où le prince Mendhi accepte une invitation à une partie de pêche sur la lune d'eau, et prouve ainsi, s'il en était encore besoin, son étonnante prédisposition à tomber dans les pièges.

Quoique notre conduite n'eut jamais rien de répréhensible, le père de Jedhaë ne voyait pas d'un bon œil les longues heures que je passais avec sa fille. Mohor Dab Agrafuls (littéralement « Dab le voyageur-pilote ») était un homme sévère pour qui la tradition comptait par-dessus tout. Normalement, la fille d'un voyageur-pilote a deux devoirs essentiels : broder les voiles du néférïald et câliner le shouminou. Le premier pour que le vaisseau du village l'emporte en beauté sur tous les autres, le second parce que le shouminou, sorte de poisson-chat qui sert de pilote à l'expédition, est un animal caractériel et qu'il est primordial pour la survie de tous qu'il soit « bien luné ». Or, il me faut l'avouer, depuis que j'étais au village, les écheveaux de soies multicolores ne sortaient guère de leur boîte, cependant qu'au fond de son bocal inversé, le shouminou ne ronronnait presque plus.

Aussi jugez de ma surprise lorsqu'un beau matin – pour autant qu'on puisse parler de matin dans ce monde –, Mohor Dab Agrafuls vint me trouver tout sucre tout miel pour me demander s'il me plairait de participer à la prochaine expédition de pêche. « Vous verrez, promit-il, c'est une expérience qu'on n'oublie pas ! » Non seulement, je ne mis pas sa parole en doute, mais j'acceptai son invitation avec chaleur. Hélas ! comment aurais-je pu deviner la traîtrise qui m'attendait ? Et le matin du départ, quand Jedhaë m'embrassa en pleurant, comment aurais-je pu deviner que c'était la dernière fois ? Certes, ses larmes auraient dû m'alerter – il est probable qu'elle avait eu vent de quelque chose – mais j'étais jeune, insouciant, la lune d'eau luisait dans le ciel comme une gigantesque perle des profondeurs, et tandis que le néférïald déployait la complexe géométrie de ses voiles brodées, je me sentais déjà parti.

Au signal donné, on retira le capuchon qui recouvrait le bocal inversé du shouminou, le tout placé sur un coussin à la proue du vaisseau fantastique, et nous commençâmes à monter.

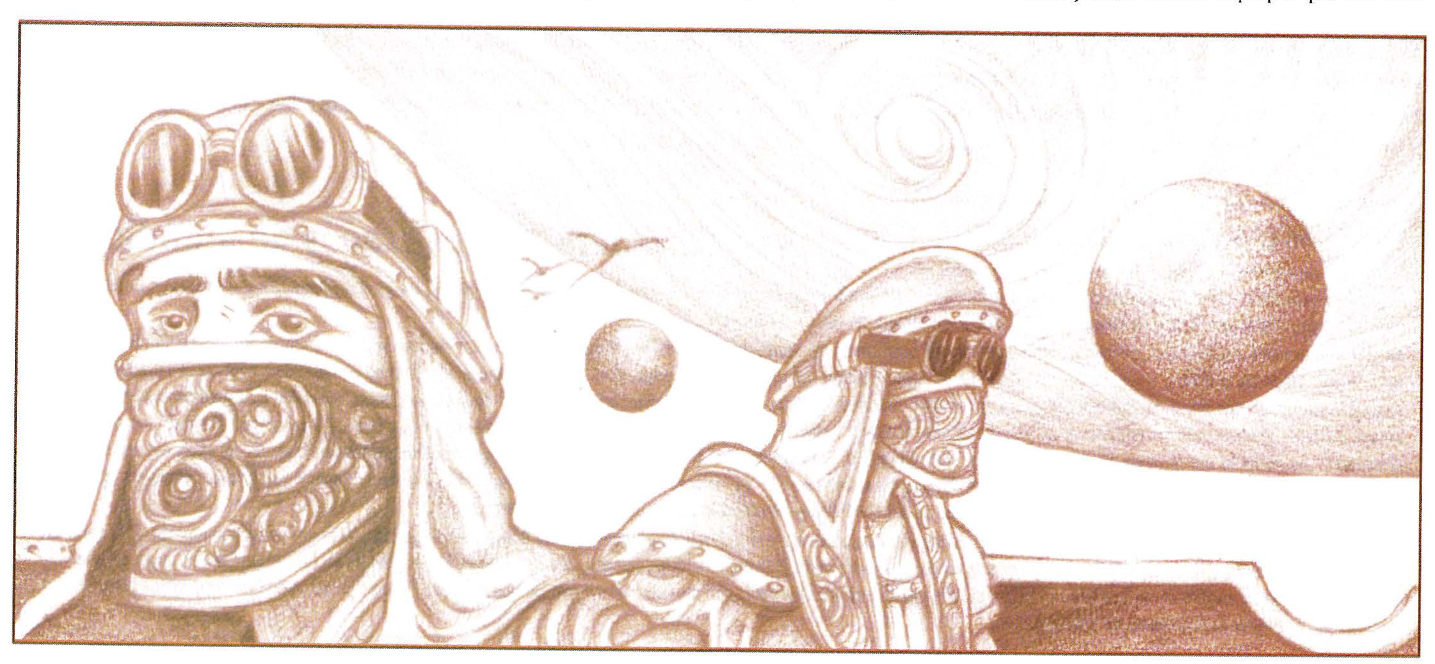
Si j'avais encore conservé des doutes sur le fait que ce monde était une sorte de « terre creuse », la lune d'eau en occupant le centre, à équidistance de tous les points, c'est à ce moment-là qu'ils se seraient dissipés. Car à mesure que nous montions, le paysage à l'horizon demeurait exactement aussi net que celui situé à la verticale, preuve que la distance ne variait pas.

« Restez accoudé au bastingage et penchez-vous légèrement pour mieux voir les empennes latéro-postérieures, me conseilla Mohor Dab Agrafuls, nous n'allons pas tarder à jouer des couleurs... »

Et de fait, tout vira soudain au bleu : la lune d'eau, la lumière ambiante, le bois du bastingage, mes propres mains, mes vêtements, tout. C'était comme si de toutes les franges possibles du spectre lumineux, on n'avait plus retenu que ce bleu intense, reléguant les autres dans l'oubli. Je me penchai alors sur la rampe de bois et j'en eus le souffle coupé, comprenant seulement à cet instant la raison des dessins somptueux qui recouvraient les voiles. Les fils de soie n'étaient pas affectés par le changement de lumière, les broderies luisaient, comme brûlant d'un feu intérieur, et, tels des papillons insensés, entrelaçaient de traits d'orange et d'or le fond universel d'indigo.

Je ne fus pas le seul à m'en émouvoir. Sur son coussin de proue, le shouminou poussa un cri rauque, peut-être de frustration de ne pouvoir attraper les papillons mordorés, et sa queue se mit à battre un rythme impossible. Le voyageur-pilote qui n'attendait que cela, l'œil rivé à l'oculaire de l'agrandisseur de tendance braqué vers l'animal, interpréta l'indication fournie : « La barre à dix-neuf, s'écria-t-il, déclinaison pseudo-vespérale cinq-deux sur onze treizièmes d'anti-champ ! » La manœuvre fut promptement exécutée, il y eut une légère trépidation, et tout aussi soudainement que nous étions passés au bleu, nous baignâmes dans le rose. Cette fois, les broderies étalèrent leur fascination dans les tons verts.

Puis nous passâmes au gris vif-argent, avec des broderies rouges, au bleu à nouveau, mais avec des broderies blanches, puis au jaune, au vert, au violet... Le poisson-chat réagissait à chaque fois, suggérant le nouveau cap que le voyageur-pilote interprétait brillamment. Jedhaë m'avait expliqué que rien n'est



plus beau que de traverser le Grand Rien, mais je ne m'attendais certes pas à une telle magnificence.

Le seul moment pénible fut le changement de gravité, lorsque nous quittâmes l'attraction de la « terre » pour subir celle de la lune. « Penchez-vous au bastingage ! me conseilla encore Mohor Dab Agrafuls, penchez-vous bien. » Et tout d'un coup, ce qui était le haut devint le bas, la gauche devint la droite, le devant le derrière... une sensation aussi brève que terrible. « Tout de même, pensai-je, si je ne m'étais pas penché en avant, c'est-à-dire en arrière, le choc aurait pu me projeter à l'intérieur, c'est-à-dire à l'extérieur ! » Et je fus reconnaissant au voyageur-pilote de ses précieux conseils. Evidemment, je ne me doutais pas encore...

Vue de près, la surface de la lune d'eau n'était qu'un immense brouillard mouvant d'où émergeaient, fantômatiques, des îlots d'algues aux formes changeantes, que nous survolions à faible altitude. Dans la lumière diffuse, les voiles du nëfériald étaient devenues entièrement blanches, comme si les broderies, désormais inutiles, avaient été lavées ; et, moteurs coupés, nous planions tel un grand cerf-volant silencieux au-dessus des algues et des volutes.

Cependant, les marins s'activaient pour la pêche. Arrimés à de longs câbles de soie, des clapoirs étaient descendus jusqu'à la surface. Je me penchai pour mieux voir. Cela ne tarda pas. Un énorme poisson ventru se hissa sur une des planchettes, attiré par l'appât. Clap ! il libéra le ressort et le piège se referma sur son cou... Clap ! Clap ! il ne fut pas le seul, un peu partout les clapoirs fonctionnaient. Les marins les remontaient, dégageaient les prises qui allaient former un grand tas au milieu du pont, réappâtaient, réarmaient, redescendaient le clapoir, et recommençaient sans relâche.

Soudain, je réalisai que Mohor Dab Agrafuls se tenait à nouveau près de moi, cependant que le plus costaud des marins se tenait à ma gauche. « Que pêchons-nous ? demandai-je. — « Des poissons de brume, répondit le voyageur-pilote. On les appelle ainsi car ils n'entrent dans l'eau que pour se reproduire, vivant autrement dans la brume. Vous avez remarqué comme elle est épaisse. Ces créatures peuvent y nager aussi bien que dans l'eau. » Ce fait m'avait intrigué et je demandai : « On ne voit en effet que du brouillard, n'y a-t-il pas d'eau ? » — « L'eau est sous la brume, dit-il. Si vous vous penchez complètement, vous l'apercevrez... »

Encore un de ses précieux conseils, songeai-je avec gratitude. Et je me penchai derechef. Hélas ! c'est alors que deux poignes solides me saisirent par les chevilles, me poussèrent en avant, et que je quittai le navire.

Hurlant d'effroi, je tentai de me raccrocher au filin d'un clapoir, vainement, la brume m'enroba. C'est vrai qu'elle était épaisse, on aurait dit de la crème. Puis l'eau m'apparut, sinistre, noire, lisse, sans une ride. Je m'y serais assurément noyé si, au dernier moment, il n'en était jailli quelque chose de sphérique, semblable aux lunes de fer qui flottent dans le Grand Rien. Ce quelque chose me saisit dans ses mâchoires, et nous sombrâmes ensemble...

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur la trace de Mendhi

● **Le cahier vert**. Dans l'un des villages de l'écorce, les aventuriers tombent sur le cahier vert et peuvent identifier l'écriture de Mendhi. Le contenu prouve qu'il est allé sur la lune d'eau. A eux de retracer les périples du cahier, de village en village, jusqu'à celui du père de Jedhaë, interroger la jeune fille. Comment Mendhi est-il allé sur la lune d'eau ? Pourquoi n'en est-il pas revenu ? Quel est le rôle exact de Mohor Dab Agrafuls dans cette histoire ? Simple dépit de père jaloux ? Ou a-t-il été commandité par une puissance supérieure ? Un scénario d'enquête et de doigté.

● **Les dipoines**. Les aventuriers se sont embarqués à leur tour à bord d'un nëfériald. Mais sur la lune, une avarie les oblige à se poser, et les dipoines passent à l'attaque. Un scénario baston pour se défouler.

● **Le shouminou**. Hélas, pendant le combat contre les dipoines, un projectile a brisé le bocal du shouminou. Désemparé, l'animal a quitté le nëfériald à la recherche de sa flaque natale. Or sans lui, pas question de retour. Un scénario d'angoisse : retrouver la bestiole.

Faune de la lune d'eau

Extrait du cahier vert de Mendhi Mar Araskib

Au long de son périple, Mendhi prit des notes dans plusieurs cahiers. Le vert est celui qu'il tenait à la main quand il fut balancé hors du nëfériald. Tombé sur le pont, le cahier fut ramassé par un marin, qui le vendit à son retour. Il changea ainsi plusieurs fois de propriétaire.

Il y a donc trois grandes catégories de poissons sur la lune d'eau : les poissons de brume, les poissons d'eau proprement dit, et les poissons des profondeurs. Il est rare qu'on attrape de ces derniers car les clapoirs ne peuvent descendre jusqu'à eux et il faut utiliser des harpons-vibreurs. Mais on a remarqué que tous les spécimens capturés avaient les mêmes nageoires renflées que les poissons de brume. L'un d'eux, relâché vivant, se débrouilla même fort bien dans ledit élément. Faut-il en conclure qu'en guise de « fond marin », il y a à nouveau de la brume ?

Les poissons de brume sont fragiles mais comestibles. Les poissons d'eau ont un squelette épais et solide, et l'on fabrique une foule de choses avec leurs arêtes. En revanche, la plupart sont vénéneux, et seuls les dipoines peuvent s'en nourrir.

Les dipoines sont de terrifiants poissons-singes, créatures amphibies, de morphologie vaguement humanoïde avec un faciès batracien. Ils vivent en communautés hiérarchisées près des grands îlots d'algues, où ils édifient des huttes à demi immergées. Industrieux, ils savent fabriquer des harpons, des sarbacanes, et même de petites catapultes. Pour cette raison, les nëférialds se posent rarement à la surface de la lune. Une attaque de dipoines signifierait une catastrophe irréversible.

Les shouminous sont les plus curieux des habitants de la lune d'eau. Chats à tête de poisson, munis de nageoires rétractiles et de griffes directionnelles, ils vivent à l'air libre sur les îlots, la tête dans une flaque. Si leur tête est privée d'eau, ils tombent malades et se dessèchent de fièvre ; inversement, s'ils ne gardent pas leurs pattes au sec, ils s'enrhument. Il est facile de les acclimater dans les villages où ils peuvent se prélasser sur des coussins bien chauds, avec la tête sous cloche, dans l'eau d'un bocal inversé. Il court d'innombrables théories sur leurs dons d'orientation et de précognition. Les voyageurs-pilotes, qui savent interpréter leurs signaux gestuels, les utilisent comme navigateurs.





Où l'on apprend qu'à force de pêcher dans le ciel, il arrive parfois que l'on sorte de drôles de poissons.

Quand je repris mes esprits, je crus être mort. L'eau qui s'était infiltrée dans mes poumons secouait mon corps de quintes de toux douloureuses et mes yeux me piquaient atrocement. Comme une mince raie de lumière bleue perçait l'obscurité environnante, je pus constater que j'étais prisonnier à l'intérieur d'une « boule » de métal d'à peu près cinq pieds de diamètre. Je n'étais pas seul dans cette prison sphérique ; tout autour de moi des dizaines de poissons s'agitaient avec une sorte de rage véhémente. Ayant un peu récupéré, je notai que la faible lueur qui m'éclairait provenait d'une étroite fente dans la paroi de la boule. J'y collai aussitôt mon visage afin de voir ce qu'il y avait au-dehors. Ce que je vis me stupéfia…

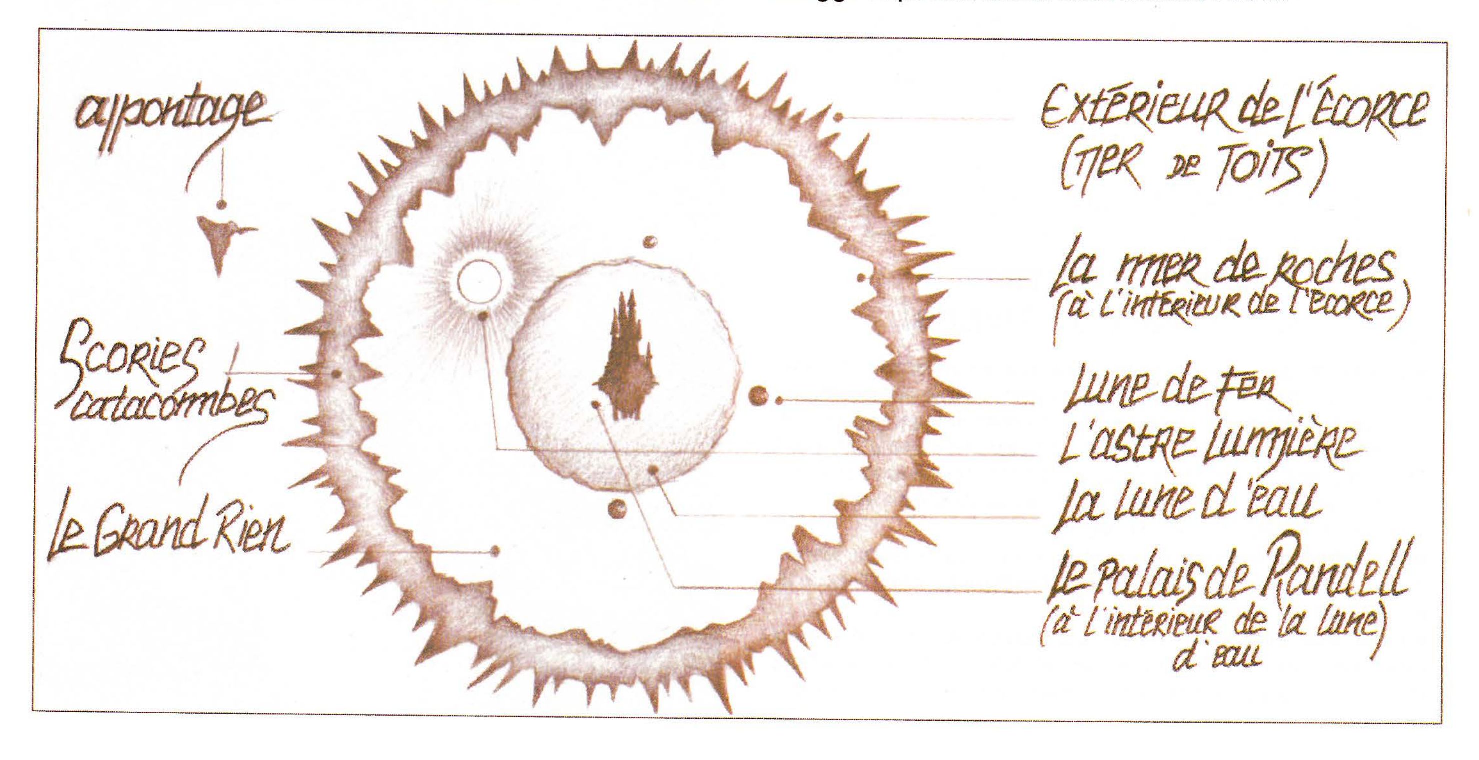
Apparemment, la sphère dans laquelle je me trouvais flottait dans les airs. Au-dessus de moi, je pouvais apercevoir un ciel d'un bleu profond agité de remous étranges. En dessous, se dressait la plus fabuleuse construction qu'il m'ait été donné de contempler.

Imaginez un amoncellement chaotique de tours carrées, décorées de colonnades, d'enchevêtrements de poutrelles métalliques et de jardins suspendus. Imaginez une sorte de temple colossal, où plates-formes et escaliers en tous genres et tous styles se mêlaient en un impressionnant délire architectural à la fois somptueux et grotesque.

J'étais encore absorbé par cette incroyable vision, quand mon cocon de métal commença à tomber de plus en plus vite ! Heureusement, au lieu de s'écraser comme un fruit de Volpar trop mûr sur une paroi de granit, la sphère ralentit progressivement sa descente. Elle s'ouvrit soudain en deux dans un fracas métallique, tel un œuf dont on aurait voulu extraire le blanc et le jaune afin de préparer une succulente omelette. Après une courte chute, je me retrouvai étendu sur un sol de marbre au milieu d'une masse de poissons agonisants.

« Volzi, dirait-y pas qu'y a un gros marmalu en d'ssous not' friture ? Assomme-le vite avant qu'y nous morde. » — « Tout d'suite, Bolzi. M'en vais lui en met' une bonne à c' t' horripiau. » En un éclair, je compris que le « marmalu » en question, c'était moi ! Je m'empressai donc aussitôt de me faire connaître : « Halte-là ! Auriez-vous l'affront d'étriller un jeune homme de bonne naissance qui a été victime d'une mauvaise fortune ? » Ayant enlevé le poulpe impudent qui recouvrait mon visage, je pouvais maintenant détailler les deux personnes qui venaient de parler : deux énormes brutes, pansues, velues, pourvues de hachettes redoutables et vêtues de grands tabliers de cuir. Volzi et Bolzi – car tels étaient les noms de ces « monstres » – se présentèrent comme étant des marmitons-pêcheurs-gardes-chiourme-balayeurs au service de sire Randell (j'avais enfin retrouvé la trace de mon hôte mystérieux !). Honteux de m'avoir pris pour un marmalu (un terrible poisson carnassier), ils se confondirent en excuses, en me suppliant à genoux de ne rien dire à leur maître. Ils expliquèrent qu'ils m'avaient « pêché » par inadvertance en utilisant un étrange engin qu'ils appelaient « poissonnard ». Cet étrange appareil ressemblait à une énorme bombarde trapue qui pouvait envoyer dans les airs la sphère de métal dans laquelle je m'étais réveillé. En pénétrant dans les « cieux liquides » que j'avais déjà entrevus précédemment, cette sphère se refermait automatiquement et il était ainsi possible de capturer quelques poissons. Il ne restait plus ensuite qu'à la hâler jusqu'à terre pour récupérer le produit de la pêche. De toute évidence, cet instrument ingénieux faisait autant appel à la science qu'à la magie.

Après m'être débarrassé des derniers poissons qui ornaient mon pourpoint et frétillaient dans mes chausses, je demandai à mes « poissonnards » où résidait maître Randell. Devant leurs mines ahuries j'en conclus qu'une fois de plus il me faudrait mener mes investigations sans renfort. Je pris le temps d'observer les alentours. Je me tenais sur une grande plate-forme de marbre, accrochée au flanc de l'immense palais que j'avais aperçu pendant mon séjour dans la sphère du poissonnard. Le colossal édifice était encore plus majestueux de près que de loin. Ses innombrables tours se dressaient comme les flèches d'un arc titanesque. Où que se portaient mes yeux, je ne voyais que toits, escaliers, ornements, bas-reliefs, plantes grimpantes, fenêtres ouvragées, etc. Chose étrange : la mer que j'apercevais, loin en contrebas, formait aussi le ciel vers lequel se tendaient les tours. Je réalisai soudain que ce palais avait été édifié à l'intérieur d'une gigantesque bulle, au cœur même de la lune d'eau !…





Où notre héros apprend que nul n'est censé ignorer la loi, aussi stupide soit-elle !

Laissant Volzi et Bolzi à leurs occupations, je m'engageai dans le premier escalier venu. Au bout de quelques mètres d'ascension, un individu déboucha et dévala l'escalier comme si les djinns des sept enfers étaient à ses trousses. Mon plongeon, destiné à sortir de sa trajectoire, fut aussi gracieux qu'inefficace, et nous roulâmes de concert avec moult jurons et meurtrissures, jusqu'à atterrir sur une gigantesque plate-forme fort enfumée et à moitié couverte. L'individu se mit en devoir de me réciter par le menu toutes les insultes de sa connaissance, que la politesse et la décence m'interdisent de répéter ici. Alerté par les cris, un individu austère et autoritaire ne tarda pas à s'approcher. Aussitôt, mon adversaire se lança dans un discours effréné disant que tout était de ma faute car j'avais « pris le petit coulimateur à contresens ». Prenant mon air le plus humble, je m'excusai en faisant valoir mon ignorance des coutumes et règlements en usage au sein de l'édifice. Me scrutant de ses petits yeux chafouins, l'autorité déclara : « Prendre un petit coulimateur dans le mauvais sens est un crime grave. L'accident est certes minime mais aurait pu tourner à la catastrophe. Vous êtes donc condamné à deux cents tournis de dérouillage. Quant à toi limart, la vitesse est limitée dans les petits coulimateurs, surtout lorsque le dallage est frais. Allez hop ! cinquante tournis ! »



Après un geste solennel il se dirigea vers un colosse auquel il glissa quelques mots. Celui-ci me fit signe de le suivre. Je fus conduit à l'un des nombreux ateliers qui occupaient la totalité de la plate-forme et dont les forges étaient responsables de l'infernale chaleur et de la fumée. Le colosse, un bon bougre un peu simple du nom d'Oister, me mit immédiatement au travail. Au moyen d'une brosse en fer dur, j'ôtai donc la rouille de tous les objets éparpillés dans l'atelier en attente d'être remis à neuf. Lorsque mes bras ne purent plus ne serait-ce que porter la brosse, je lui demandai dans un souffle quelle période de temps représentait deux cents tournis. « Pas beaucoup », me dit-il avant de partir dans un grand rire. Rassuré sur mon sort je me remis au travail avec civisme. L'endroit, appelé plate-forme de la Cure régénératrice, fonctionnait en permanence tant les objets rouillaient au sein de la lune d'eau. Tout, absolument tout, depuis l'escalier en fer forgé jusqu'au bouton de culotte, rouillait et devait être régulièrement débarrassé de sa croûte rougeâtre. Les journées n'étaient que des immenses séances de travail répétitives entrecoupées de repas abondants avidement avalés et de courtes heures de repos. Emporté par la monotonie quotidienne, trop fatigué pour penser, j'en oubliai le temps, perdu dans cet enfer de fer et de feu, abruti par les bruits de marteaux et le ronflement des forges.

Ce n'est qu'en revoyant l'austère personnage qui m'avait condamné et dont le titre est Régulateur des passages déambulateurs, que je pensai à demander quand ma peine expirait. Avec un sourire mesquin, il me répondit que j'avais accompli 4789 tournis ce dont je devais être très fier. Le choc de la nouvelle me fit m'enfuir en hurlant dans le premier escalier venu, un petit coulimateur, que dans ma folie je me mis à grimper, suivi par les hurlements du Régulateur jurant sur la sainte Brosse qu'une fois attrapé, j'allais dérouiller comme jamais personne jusqu'alors n'avait dérouiller. Cette perspective me donna des ailes et je gravis l'escalier à toute vitesse.

Ma course folle m'amena dans un jardin suspendu dont le calme, les senteurs subtiles et la flore délicate me firent à nouveau espérer beaucoup de bien de ce palais que je découvrais. Mais une petit voix désagréable interrompit brutalement ma rêverie : « Alors on boussicote en dehors de la période autorisée, et sans perduflard en plus ! » Une petite créature aux traits pâteux et colorés me fixait de ses trois yeux de façon réprobatrice, amusée et taquine (chacun des yeux avait une expression propre ce qui était très déroutant). Je bafouillai quelques mots d'excuse et refis mon numéro d'étranger contrit, ignorant des lois locales. La réponse ne se fit pas attendre : « Mais il cafouillote l'effronté, j'obterise total là ! Alors là mon jikoudard vous y avez droit, vous ne croyez tout de même pas que je vais vous laissé hituyer tranquille comme un jiopter rosé, non ! Allez hop ! corvée de galipettes. » Ses trois yeux étaient alors haineux, mesquin et cruel et je compris enfin la raison de l'étrangeté de sa voix : il s'agissait de la même voix parlant sur trois tons différents mais simultanément.

Comme hypnotisé par son regard, je me mis à faire des galipettes sur le tendre gazon. Les punitions infantiles durèrent tout l'après-midi et j'ai tellement honte de ce que je fus obligé d'exécuter sous les triples ordres du trigleux que je n'ose les répéter ici. Ce cauchemar semblait ne jamais devoir prendre fin lorsque, au cours d'une partie de Picoti-picota (règles avancées), jeu stupide qu'il venait de me forcer à apprendre, une voix délicieusement humaine figea la créature. Pour la première fois ses trois yeux exprimaient le même sentiment : la peur.

« Ah ! te voilà. Allez hop ! au travail ! » La voix était celle d'un petit homme râblé muni d'une sorte de fouet à trois lanières. Il le fit adroitement claquer et le trigleux se mit immédiatement à tirer un à un sur les brins d'herbe, afin apparemment de les faire pousser. L'homme, tout habillé de vert avec un grand chapeau, s'assit à mes côtés comme pour surveiller la chose. La conversation que nous eûmes tout au long de la nuit fut fraîche et simple comme une brise d'été. J'appris que le trigleux était un abricoteur, une créature magique créée par Randell pour entretenir les plates-formes d'agrément. En effet toutes les plantes du palais étaient fausses et pour donner l'illusion qu'elles croissaient et mourraient au rythme des sai-

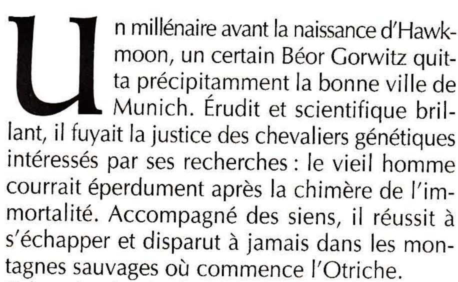


CASUS BELLI aventures
CB 69
Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 62.
Children of Darkness pour Bitume
Phase IV pour Cyberpunk
Condamnés à l'éternité pour Hawkmoon
Des bébés, en veux-tu en voilà ! pour Warhammer

un scénario Casus Belli pour
Hawkmoon

Condamnés à l'éternité

Cette aventure convient à une équipe de 3 à 5 personnages moyennement expérimentés mais plutôt portés vers le métier des armes.



Un millénaire avant la naissance d'Hawkmoon, un certain Béor Gorwitz quitta précipitamment la bonne ville de Munich. Érudit et scientifique brillant, il fuyait la justice des chevaliers génétiques intéressés par ses recherches : le vieil homme courrait éperdument après la chimère de l'immortalité. Accompagné des siens, il réussit à s'échapper et disparut à jamais dans les montagnes sauvages où commence l'Otriche.
Si la mémoire des hommes oublia aussitôt Gorwitz, sa vie, elle, continua jusqu'à l'aboutissement de son œuvre. Béor et les siens se réfugièrent au cœur d'une région déserte, dans d'anciennes galeries et ruines datant du Tragique Millénaire, et dix ans plus tard, il créa une machine capable de ressusciter les morts. Sa petite communauté ayant été décimée par une épidémie de peste syrienne, Béor testa sa machine et le résultat fut miraculeux. Cependant, après quelques mois, nombre de ressuscités présentèrent d'étranges comportements et particularités. La machine en avait fait des mutants ! Gorwitz décida alors de la désactiver pour la modifier. Mais les ressuscités mutants se saisirent de lui et l'emprisonnèrent. Ils obéissaient désormais à la machine devenue leur seul maître !
La spirale infernale venait de commencer. Sans interruption jusqu'à aujourd'hui, la machine ressuscita les morts de la communauté, leur donnant à chaque fois une nouvelle jeunesse de plus en plus monstrueuse. Puis vinrent des guerriers pour prendre possession de la région au nom du markgraf von Scheinitz. Eux aussi furent happés par la machine qui les condamna tous à une éternité cauchemardesque.

Introduction des personnages

Le maître actuel de cette contrée est toujours un von Scheinitz, vassal du prince de Wien et commandant la Marche de l'ouest. L'intérêt des Scheinitz pour cette région se limite à une petite forteresse destinée à chasser les brigands germains et les contrebandiers. Epargnée par l'invasion granbretonne en raison de son relief, l'Otriche est désormais la prochaine proie des légions stationnées en Germanie. Mais confortés par l'exemple de la Kamarg, les Otrichiens espèrent résister à l'envahisseur, en exploitant la configuration montagneuse de leur pays.
Un émissaire du markgraf propose aux aventuriers de prendre le commandement d'une compagnie de mercenaires. A vous de fixer la somme ou la rétribution qui motivera les personnages. Si un scientifique fait partie du groupe, on leur confiera un vieux canon feu turc fortement endommagé. S'ils acceptent, ils devront se rendre sur la frontière menacée pour renforcer la garnison d'une forteresse dirigée par un Moscovite, Stanislas Bienkowitch. Cette forteresse se situe, comme par hasard, à proximité de la machine infernale et de ses ressuscités.

La situation

Stanislas Bienkowitch est venu à dessein dans ce trou perdu. Petit noble moscovite et mercenaire de métier, Stanislas est aussi un biologiste à la recherche des travaux de Béor Gorwitz. Il localisa l'endroit où le scientifique s'était installé ; puis après deux années passées au service des von Scheinitz il obtint la charge de la forteresse. Là, il enquêta, recherchant les traces laissées par Gorwitz. Mais touchant au but, la machine se sentit menacée et décida de l'éliminer. La nuit précédant l'arrivée des aventuriers, ses mutants s'introduisirent dans la forteresse et massacrèrent Stanislas et tous ses hommes. Ensuite ils se retirèrent en emportant les cadavres destinés à la résurrection.
Toute l'intrigue de ce scénario repose sur l'enquête menée par les personnages afin d'élucider les « mystères » de la région ; la disparition mystérieuse de la garnison en étant la première. Pour chaque lieu et PNJ sont indiqués les « bizarreries » mais aussi les indices pouvant mener les aventuriers au dénouement. A vous de rythmer cette enquête. Les Granbretons n'interviendront pas dans cette histoire. Leur invasion passera loin de cette région oubliée. Cependant l'apparition d'un ou deux éclaireurs isolés peut redonner un regain de tension à l'histoire. Rien ne vous empêche de faire intervenir une bande de Granbretons au moment du dénouement.
Si vos personnages se trouvent éloignés de l'Otriche, situez le scénario dans une région plus proche. Il suffit pour cela de changer quelques noms.

La région

Ce scénario a pour cadre les contreforts des Alpes otrichiennes, région au relief accidenté couvert d'une forêt de chênes centenaires. Aucune route ne la traverse, seuls quelques chemins la parcourent. Chaque village vit replié sur luimême, souvent éloigné par plus de vingt miles du prochain hameau. L'endroit fut épargné au cours du Tragique Millénaire, aucune radiation ou résidu chimique n'en fait une zone dangereuse. Les mutants y sont peu nombreux en regard des autres provinces de l'Otriche. Les ruines de l'Âge d'or ont seulement subi l'usure des siècles, elles sont particulièrement bien conservées et majestueuses. Sous ces ruines court un réseau labyrinthique de galeries tombées aujourd'hui dans l'oubli. Une bande de Germains, des mercenaires sans solde, représente la seule menace de la région. Ils survivent en rançonnant les villages et grâce à la contrebande. La justice du markgraf a son représentant, le maître de la forteresse vers laquelle se rendent les personnages. Le village qui est à ses pieds est uniquement peuplé de ressuscités. Seuls y résident ceux qui ne sont pas encore totalement dénaturés.

Les mercenaires

La trentaine de mercenaires qui sont sous les ordres des aventuriers sont des Bulgares, anciens déserteurs, brigands et autres tueurs sans foi ni loi. Les personnages auront fort à faire avec ces rustres. Ils devront faire la démonstration de leur force pour justifier leur commandement, s'ils ne veulent pas mourir mystérieusement. Jouez cette soldatesque comme une meute de loups prêts à tuer au premier signe de faiblesse. Leurs instincts de meurtriers et de voleurs s'épancheront sur le village, ce qui provoquera l'animosité de la machine. Lorsque la situation deviendra vraiment étrange (après les premières disparitions) ils déserteront en bloc. Au final,

les personnages resteront seuls dans la forteresse.
Tous sont de petite taille, basanés, le crâne rasé et portent de longues moustaches noires. Sous leur cuirasse ils portent des cafetans bleus ou noirs. Ils sont chaussés de hautes bottes de cavalier bien qu'aucun n'ait de cheval.

FOR 14 CON 16 TAI 10 INT 12
POU 13 DEX 13 CHA 11
Points de vie : 16
Armure : 1d8-1, demi-plaques

Armes	*Attaque*	*Dégâts*	*Parade*
Arbalète	60 %	3d6	-
Sabre	40 %	1d6+2	40 %
Bouclier	-	-	30 %

● **Le canon feu** confié aux aventuriers menace de tomber en ruine. Après chaque tir un canonnier doit le réajuster, en testant sa compétence Connaissance de l'électricité. En cas d'échec utilisez la table suivante :
1-6 : le coup suivant refuse de partir. Le canon feu doit être réparé (1d4 heures et un test à -20 % Connaissance de l'électricité).
7-8 : le canon est définitivement inutilisable.
9-10 : le canon explose, 10d6 points de dégâts dans un rayon de 20 m.
Le canon est fourni avec 30 charges.

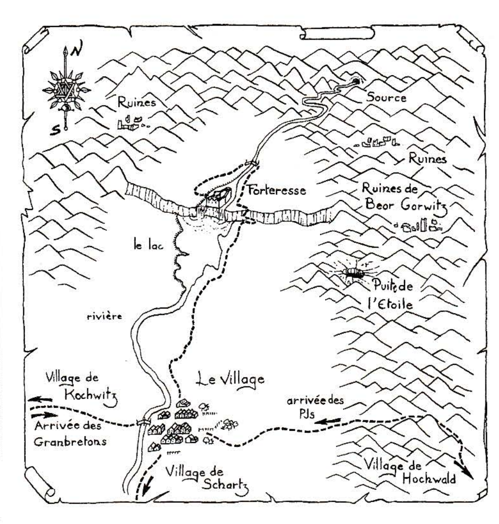


La forteresse

La forteresse se situe sur un petit plateau dominant les alentours. On la voit des miles à la ronde. Entourée par deux bras d'un torrent aux eaux rapides, et perchée en haut d'une falaise, elle est parfaitement placée pour repousser tout assiégeant démuni d'artillerie. Ses murailles s'élèvent à plus de 10 m. La description qui suit - voir aussi plans p.5 - correspond à l'état de la place quand arrivent les personnages. Ils trouveront le pont-levis relevé, les remparts vides de toute sentinelle, les cheminées fumantes et le silence de la forêt troublé par les hurlements à la mort d'une meute de chiens.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

— **La tour nord** : la salle contient des chaudrons à huile et à plomb ainsi que du bois, des barils d'huile et des lingots de plomb.
— **La tour du pont-levis** : la salle est aménagée en réserve à charcuterie, des pièces de viande salée pendent au plafond.



— **L'écurie** : elle peut abriter une dizaine de chevaux ; tout l'équipement nécessaire à leur entretien et à la monte s'y trouve ainsi que 2 chevaux de guerre, 4 de selle et 2 de trait.
— **La cour intérieure** : complètement pavée, elle compte quelques appentis, un chenil où hurlent cinq dogues. Un chariot chargé de bûches s'y trouve.
— **Le corps d'habitation** : la porte en chêne est fermée à double tour, des volets d'acier ferment les meurtrières. Propre, confortable, meublé pauvrement, l'endroit pèche surtout par le manque de lumière.
A : salle de festin. Une grande table trône parmi de somptueux trophées de chasse. Des coffres renferment de la vaisselle d'argent.
B : les cuisines. Les fourneaux sont encore chauds. Les restes du souper de la veille ainsi que des plats sales encombrent les tables.
C : chambre d'hôte. Elle est poussiéreuse, la porte est fermée à clef.
D : la réserve à bois.
E : la réserve à provisions.

LE PREMIER ÉTAGE

— **La tour nord** : aménagée en chambres de garde, utilisée uniquement lors des sièges.
— **La tour du pont-levis** : idem tour nord.
— **Le grenier de l'écurie** : rempli de foin et de paille.
— **Le corps d'habitation**
F : le bureau de Stanislas. Les deux portes sont fermées à clef. Une longue table croule sous un matériel sophistiqué de biologiste. Plusieurs livres gisent sur le sol. Une cassette de fer contient 10 000 A. Des notes codées contiennent les renseignements suivants : la fuite de Gorwitz, la nature de ses recherches, le lieu de son installation.
A vous de déterminer quand les personnages auront réussi à décrypter les notes, en fait le moment le plus judicieux pour découvrir ces renseignements.
Parmi ce fouillis, les aventuriers pourront aussi trouver une carte de la région sur laquelle les ruines du repaire de Béor, un monolithe frappé d'une étoile, sont entourées à l'encre rouge.
G : chambre de Bienkowitch. La porte est défoncée, les meubles et le lit sont renversés. Le blason des Bienkowitch, un aigle rouge sur fond blanc, est suspendu au mur. Une magnifique armure de plaques frappée de ce blason gît au sol (TAI : 12, protection : 1d10+3). Une panoplie d'armes, dont deux orgues de Kerninburg, orne la salle. Deux coffres contiennent des vêtements de velours et des fourrures d'ours. Parmi des vêtements épars gît un trousseau de clefs ouvrant toutes les portes de la forteresse, entre autres celle du passage souterrain dans la cave. Une grande tache de sang macule les draps.
H et I : chambres des gardes. Les portes sont défoncées, les lits renversés, les meubles brisés. Le sol est taché de sang.

DEUXIÈME ÉTAGE

— **La tour nord** : aménagée en salle de veille, elle contient un poêle, une lanterne, une cloche d'alarme et un coffre à armes.
— **La tour du pont-levis** : idem tour nord.
— **Le chemin de ronde** : il est couvert.
— **Le corps d'habitation** : la porte près de la tour du pont-levis est ouverte.
J : salle d'armes. Elle contient de quoi équiper une dizaine de soldats : épées, haches, boucliers, demi-plaques, ainsi qu'un coffre avec un millier de cartouches pour les orgues de Kerninburg. La porte est grande ouverte.
K : salle des gardes. La salle de repos de la garnison. On y trouve des tables, un coffre à vaisselle, un tonneau de bière et des jeux de fléchettes.

GRENIERS ET CAVES

Les deux tours et le corps d'habitation ont un grenier où dort tout un bric-à-brac des plus inutiles. Par contre un prédécesseur de Stanislas tua un mutant de la machine, depuis son squelette gît dans un grand coffre.
Chacune des deux tours possèdent une cave voûtée. Celle de la tour nord est aménagée en geôle, actuellement sans occupant. Celle de la tour du pont-levis est utilisée comme cave à glace. Le corps d'habitation abrite une première cave où sont stockés les vivres et les alcools. Un escalier mène à une deuxième cave située sous la première. Cette dernière est un vaste réservoir alimenté par un conduit où s'écoulent les eaux du torrent. Un déversoir règle le niveau, un système de vannes permet d'arrêter l'arrivée de l'eau et de vider ainsi le réservoir. Une porte d'acier fermée à double tour ouvre sur un souterrain qui débouche à trois miles de là au cœur de la forêt. Il existe un deuxième passage secret, inconnu de Stanislas, par lequel les mutants sont entrés dans la forteresse. Son ouverture se situe à un mètre sous le niveau de l'eau. Des manettes à l'intérieur du passage permettent de faire baisser le niveau du réservoir afin de l'ouvrir à l'air libre. Ce passage donne sur le réseau de galeries du Tragique Millénaire. Sa détection, une fois le niveau de l'eau baissé, demande un test sous Chercher à 20 %.

Le tireur fou

Un homme de la garnison, le guetteur de la tour nord, a échappé au massacre. Devenu fou à la suite de la boucherie, il a disposé les six orgues de Kerninburg tout autour du chemin de ronde et attend le retour de l'ennemi... Il prendra comme cible les personnages et leurs mercenaires. A vous de déterminer le moment de son intervention. Dès son premier tir il ne cessera de proférer des insultes de dément. ▷

FOR 13	CON 15	TAI 13	INT 11
POU 12	DEX 15	CHA 10	

Points de vie : 16
Armure : 1d8-1, demi-plaques

Armes	*Attaque*	*Dégâts*	*Parade*
Orgue de Kerninburg	50 %	4d6	-
Sabre	50 %	1d6+2+1d6	50 %

● **L'orgue de Kerninburg** est l'arme favorite des guerriers de Moscovie. Elle doit son nom à ses quatre tubes en bronze jumelés rappelant les orgues célèbres de la ville de Kerninburg. Chaque canon contient une seule charge projetant une balle à 100 m. Le rechargement d'un canon demande 2 rounds. Minimum requis : FOR 13, DEX 10. Dégâts : 4d6. Portée : 100 m. Prix : 3000A.

Le village

Il compte une centaine de demeures plutôt misérables. Les maisons sont entassées les unes sur les autres, dans une boucle de la rivière. Des champs cultivés et des pâturages occupent les alentours. Un millier de personnes habitent le village, toutes sont ressuscitées et donc contrôlées par la machine. Les personnages pourront remarquer certaines particularités au fur et à mesure de leur séjour.

— La population du village ne compte pas le moindre enfant. Les plus jeunes ont environ vingt ans. Interrogé à ce sujet, les villageois donneront toujours la même réponse : « On n'peut plus en avoir. On sait pas pou'quoi. »

— Tous les habitants présentent la même lassitude, une sorte de morne désespoir. Chacun se déplace et travaille avec lenteur. Aucune passion, aucun amour, aucun sentiment ne semble les animer.

— Certains habitants présentent des signes de « dégénérescence ». Il s'agit en fait de ressuscités au bord de la grande révélation. Si les aventuriers observent les corps nus de certains d'entre eux, ils découvriront une deuxième paire de bras atrophiés et un début de queue au bas de la colonne vertébrale.

— Le village ne possède pas de cimetière. Les villageois expliqueront que les morts sont jetés dans le puits de l'Étoile afin de rejoindre leur divinité. Le culte de l'Étoile implique deux activités importantes. Tous les animaux élevés au village sont jetés dans le puits de l'Étoile afin de nourrir les mutants qui se cachent dans les galeries. Les morts sont également jetés dans le puits et amenés à la machine qui les ressuscite. Ensuite suivant l'avancement de la mutation, ils demeurent dans les galeries ou retournent au village. Inutile de dire que les habitants seront très discrets sur ce sujet.

— Les accents étrangers : plusieurs voyageurs étrangers ayant succombé aux mutants ont été ressuscités par la machine. Certains résident au village et parlent l'otrichien avec de curieux accents.

— Le village ne porte pas de nom. Ses habitants l'appellent simplement le village.

— Si les aventuriers interrogent les habitants à propos de la disparition de la garnison, ils diront avoir vu la veille des cavaliers avec des masques d'animaux rôder autour de la forteresse.

Tous les ressuscités joueront la loi du silence face aux personnages. Seules quelques réponses évasives sortiront de leurs lèvres. Acculés, ils garderont le silence, baissant la tête. Aucune menace ne saurait les faire parler. Quelles que soient les circonstances, ils ne s'opposeront pas à la volonté des aventuriers.

Les autres villages de la région ont peu de relations entre eux et professent tous un esprit de clocher des plus véhéments. Cependant tous partagent la même opinion au sujet du « village » : aucun villageois ne leur adresse jamais la parole ; plusieurs personnes ont déjà disparu à proximité de leur village ; ils adorent un démon auquel ils sacrifient leur bétail et leurs enfants !

Le lac et le torrent

Au cours de la nuit suivant l'arrivée des personnages à la forteresse, les eaux du lac deviennent lumineuses. Il s'agit d'une lueur verte qui s'estompera seulement après deux heures d'une brillance continue.

En fait la machine se situe dans une salle souterraine, juste en dessous du lac. Le dôme de métal translucide formant le plafond de cette pièce est en contact avec l'eau. La lueur provient du rayon de la machine lorsqu'elle ressuscite des gens. Dans ce cas précis il s'agit de la précédente garnison.

Toute personne qui plongerait au fond du lac découvrirait la partie supérieure du dôme émergeant de la vase. Il est facile d'y reconnaître un vestige du Tragique Millénaire. Le dôme est quasiment indestructible : armure 40, points de vie 100. Un test de Voir réussi permet au plongeur de discerner sous le dôme une vaste salle.

Si les personnages remontent à la source où jaillissent les eaux impétueuses du torrent ils entendront un ronflement continu. Un scientifique pourra y reconnaître le bruit d'un générateur gigantesque. Il s'agit de la centrale hydroélectrique qui alimente la machine en énergie. La force du torrent interdit toute remontée au-delà de la source.

Les brigands

Les personnages peuvent rencontrer facilement les brigands germains lors d'une sortie. Ces derniers ne désirent nullement un affrontement. Tout au contraire, ils avaient même passé un accord avec Bienkowitch. Aussi, viendront-ils en paix vers les aventuriers. Ils pourront leur révéler le fait suivant. Deux ans plus tôt, ils tentèrent de rançonner le village. Devant le refus des habitants, ils en abattirent deux. Au lieu de la crainte qu'ils provoquaient de la sorte chez les autres villages, leur geste fit rire bêtement les villageois... Ils abandonnèrent alors et ne revinrent jamais plus.

Les ruines du Tragique Millénaire

Trois ensembles de ruines entourent la forteresse. Chacun s'étend sur des dizaines d'hectares et constitue un véritable labyrinthe. Les deux premiers n'ont guère d'intérêt, si ce n'est leur charme et leur puissance d'évocation de l'Âge d'or. Toutefois, ces ruines, comme la troisième, présentent une particularité : toutes les voies d'accès aux parties souterraines de ces complexes ont été murées ou comblées. Ces travaux paraissent nettement plus récents que les ruines. En fait la machine a fait murer toutes les entrées trop visibles du réseau souterrain.

La dernière ruine, celle entourée sur la carte de Bienkowitch, réserve une autre surprise. Un petit village abandonné occupe son centre. Il s'agit du campement de Gorwitz. Des débris d'installations scientifiques parsèment le sol. Dans l'une des maisons encore debout les personnages pourront trouver des pelles, des pioches, des couvertures... Bienkowitch et ses hommes y sont venus faire des fouilles. Non loin, un escalier exhumé par ses travaux aboutit à une lourde porte d'acier (armure : 40, points de vie : 40). La commande électromagnétique de cette porte est détruite ; sa réparation demande un test en Connaissance de l'électricité à -30 % et 10 points d'énergie pour l'activer.

La porte s'ouvre sur une crypte. C'est là que la machine a emprisonné son créateur il y a mille ans. Gorwitz a bénéficié de ses propres travaux : sa tête se trouve désormais dans une bulle de verre. Des câbles sortent de son cou et le relie à une machinerie crachotante.

Suite à cette opération et à plusieurs siècles de solitude, Gorwitz est devenu fou à lier. Il s'exprime dans un mélange de germain et de vieil anglais difficile à comprendre. Son seul désir est désormais de détruire sa création ; il le criera à la face des personnages. A vous de définir les informations révélées par lui entre deux gloussements.

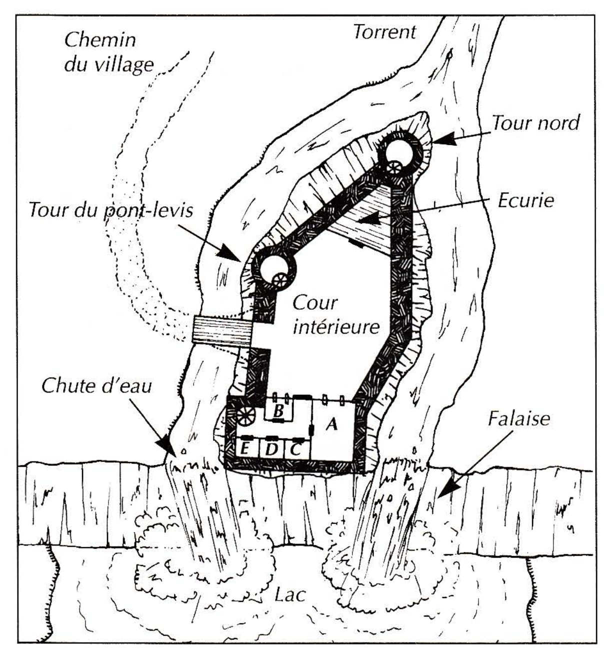
La machine

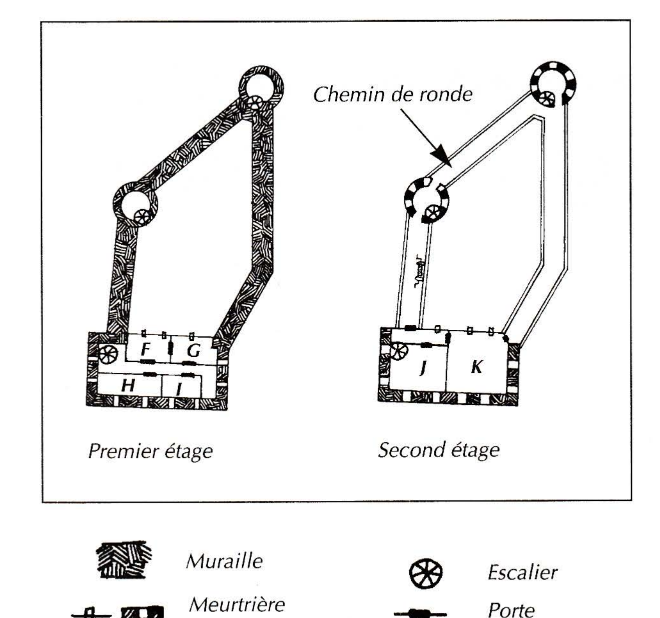
La machine est un bloc d'acier monumental, haut de plus de 100 m. Elle occupe la plus grande salle du réseau souterrain, située juste sous le lac. Une étoile en relief orne le centre de la machine, c'est de là que jaillit le rayon or et vert qui ressuscite.

De nombreux cordons ombilicaux et autres câbles relient le corps de l'engin à toute une machinerie occupant le pourtour de la salle. Un câble particulièrement gros lui apporte l'énergie nécessaire à sa survie, en provenance de la centrale hydroélectrique.

Les buts de la machine sont simples : ressusciter conformément à son premier programme, mais aussi assurer son intégrité et celle de ses ressuscités, et cela par tous les moyens. C'est pourquoi Bienkowitch et ses hommes sont morts.







5m

Les personnages n'ont rien à craindre d'elle tant que leurs recherches ne la menacent pas. Par contre, dès qu'ils approcheront de la vérité ils seront sur la liste des prochains ressuscités.
La résurrection amène un certain nombre d'inconvénients à son bénéficiaire : il perd sa capacité de juger, de prendre une décision. Il devient un esclave obéissant et doit demeurer dans un rayon de dix miles autour de la machine. Au-delà, son action disparaît et il meurt sur le champ. Des mutations physiques apparaissent progressivement au fil des ans et des résurrections successives pour aboutir au stade ultime, la « révélation » comme l'appellent les villageois. A chaque résurrection le sujet est rajeuni, il retrouve un âge de vingt ans. La personne ressuscitée est une copie imparfaite ; la personnalité, les souvenirs de l'original se dissipent à chaque résurrection (en termes de jeu, chaque résurrection diminue l'INT d'1d3 points). En plus le ressuscité devient stérile.

Le puits de l'Étoile

Ce puits est un gouffre artificiel, ses parois sont en acier poli. Il n'existe aucun moyen sur place pour descendre. Il aboutit, 100 m plus bas, dans une salle du réseau souterrain.
Les souterrains forment un véritable labyrinthe qui couvre toute la région. Ce réseau de galeries a beaucoup souffert depuis le Tragique Millénaire. La rouille a rongé les parois, une eau noire envahit souvent jusqu'à la taille les passages. Seules quelques entrées demeurent :
— dans le réservoir de la forteresse ;
— un couloir relie la crypte où est emprisonné Béor au reste du réseau ;
— le puits de l'Étoile ;
— dans la cave d'une des maisons du village ;
— quelques autres entrées demeurent cachées dans les bois. Les mutants les empruntent une fois la nuit tombée.
Le plan du réseau n'est pas donné, c'est à vous de guider vos joueurs selon l'avancement de l'enquête. Par exemple, si les personnages découvrent dès leur arrivée à la forteresse le passage du réservoir, il est peut-être un peu tôt pour les amener devant la machine. Plus de deux mille mutants vivent dans les galeries en petits groupes de 6 à 10. Inutile de dire que l'exploration du réseau sera périlleuse.

Les mutants

Ce sont des créatures bipèdes dotées d'une longue queue leur servant de balancier. Leur visage est humain, en dépit de traits déformés. Quatre bras terminés par des pinces leur sortent du buste. Ils sont allergiques à la lumière (ils perdent un point de vie par round d'exposition à la lumière naturelle). Devant toute lumière artificielle ils doivent réussir un test sous leur POUx5 ou se tenir à distance. Dans la journée ils demeurent dans les galeries ; la nuit quelques-uns sortent et rôdent dans les forêts. Leur caractère a été aussi transformé que leur corps. Ce sont des êtres frustres aux centres d'intérêts des plus limités. Les habitants du village les considèrent comme les élus de leur dieu et leur vouent un grand respect.

FOR 18 CON 16 TAI 14 INT 06
POU 10 DEX 12
Points de vie : 18
Armure : 3 points de peau écailleuse

Armes	*Attaque*	*Dégâts*	*Parade*
Griffes (x2)	40 %	3d6	-

Compétences : Pister : 40 %, Éviter : 30 %, Embuscade : 50 %.

Les événements

Divers événements ou coups de théâtre peuvent émailler ce scénario, à vous de les choisir et de les placer au moment judicieux.
● La patrouille granbretonne. Une dizaine de cavaliers granbretons, des Morses, apparaissent à la lisière de la forêt, à proximité de la forteresse. Il s'agit uniquement d'éclaireurs, ils prendront la fuite au premier déploiement de force. Ils resteront dans la région durant deux jours, le temps de la cartographier.
● Rencontre avec un groupe d'1d6 +4 mutants si les personnages passent la nuit dans la forêt.
● Disparition de plusieurs mercenaires bulgares : ceux-ci avaient quitté discrètement la forteresse de nuit afin de rendre visite aux femmes du village.
● Le retour de Stanislas Bienkowitch. Les personnages rencontrent au village un homme correspondant à la description de Stanislas. Sous le contrôle de la machine, il niera cette identité en prétextant s'appeler Alex Hollen.
● Une nuit, un projectile pénètre par une meurtrière dans la chambre d'un personnage. C'est un caillou entouré d'un papier griffonné. Il s'agit d'un villageois rebelle qui désire aider les personnages dans leur enquête. Profitez-en pour mettre les aventuriers sur des pistes qu'ils ignorent. L'homme viendra deux fois avant de finir démasqué sous les pinces des mutants.



Les dénouements

Plusieurs dénouements sont possibles :
— Le plus abominable : les personnages coulent des jours heureux et ne remarquent rien.
— Un ou plusieurs personnages finissent ressuscités. Ils ont alors tout l'avenir devant eux, à moins que leurs compagnons détruisent la machine.
— Les aventuriers découvrent le pot-aux-roses, échappent aux mutants et partent pour de nouvelles aventures.
— Les personnages rentrent dans le réseau souterrain et détruisent la machine : destruction de la centrale hydroélectrique, rupture des câbles qui l'alimentent en énergie ou encore désactivation de la machine. Cela demande 4 rounds et un jet sous la Connaissance de l'électricité ou de la Mécanique à -40 %.
— Les personnages se retrouvent face à la machine et entament un dialogue avec elle. Peut-être a-t-elle besoin d'une bonne psychanalyse pour retourner à son statut de machine, reconnaître ses erreurs et se saborder elle-même. ■

Éric Simon
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean

un scénario Casus Belli pour
Cyberpunk

Phase IV

Cette aventure est prévue pour des joueurs expérimentés car c'est la réflexion et non la force de frappe qui résoudra l'affaire. Toutefois, il est préférable d'adapter les capacités du robot aux compétences des personnages. Toute ressemblance avec un B950 plus connu n'est pas fortuite.

Dans le monde de Cyberpunk, un projet de recherche se divise classiquement en quatre phases. La phase I correspond à la conception même du projet, la phase II à la réalisation d'un prototype, les essais en réalité virtuelle forment la phase III et ceux en grandeur nature, la phase IV. Dans cette aventure, les PJ sont engagés par une corporation pour se battre contre un prototype de robot de combat lors d'un test de phase III. La corporation veut ainsi tester les capacités de son prototype et le parfaire, c'est-à-dire pallier ses éventuelles faiblesses techniques, comme par exemple un blindage insuffisant, ou intégrer dans les mémoires du robot toutes les ruses employées par les testeurs pour le détruire.

Ce que les PJ ne savent pas, c'est que les choses ne s'arrêteront pas là...

Rencontre virtuelle

Le scénario commence directement par une séance de test. Traitez cela comme une introduction musclée, ou une « tranche de vie », l'important étant que les PJ, et donc les joueurs, ne sachent pas qu'ils sont en réalité virtuelle. Le plus simple est de ne pas leur dire au départ. Laissez-leur la surprise...

Les PJ sont réunis dans un bar, sirotant leur « poison » préféré autour d'une table mal éclairée. Derrière eux, une console vidéo hurle du heavy metal alors que des danseuses dénudées se trémoussent sans grande conviction. Dans un coin sombre, un pauvre type agonise d'une surdose sous les regards indifférents des clients. Somme toute, un bar comme il en existe des centaines dans NightCity.

Soudain, un géant au visage inexpressif entre, un fusil à pompe en main, et aussitôt ouvre aveuglément le feu sur toutes les personnes présentes...

Certains clients ripostent, mais ni les balles, ni les rafales ne semblent blesser le tueur, comme si celui-ci était sous l'effet d'une drogue ou qu'il soit cyberpsycho. Le bar devient rapidement le lieu d'un horrible carnage sur fond de heavy metal. La musique et les détonations couvrent entièrement les cris et les gémissements. Le tueur ne s'occupe des PJ qu'en dernier, laissant ainsi à ceux-ci le temps d'agir ou de fuir. Dehors, le robot tombe nez à nez avec une équipe psychosquad, et la massacre... Cet épisode est conçu pour « stimuler » l'imagination des PJ quant aux moyens à employer pour détruire le robot.

> « Je me souviendrai toute ma vie
> de cette expérience
> de réalité virtuelle, et surtout
> de ce qui suivit.
> Ce fut ma dernière mission
> de Solo, j'ai raccroché
> tout de suite après.
> Le métier devenait vraiment
> trop dangereux... »
>
> Gladys « Piece of cake » Gallagher

L'intelligence du robot (Bêta Destructor 950 de son petit nom) correspond à celle d'une IA « bas de gamme », néanmoins elle est supérieure à celle de n'importe quel PJ, bien que la nature de cette intelligence soit différente : B950 fait des déductions logiques et réfléchit par inférence. En clair, il teste toutes les possibilités et agit exactement comme un joueur d'échecs : avec plusieurs coups d'avance. Cela doit se refléter dans sa stratégie, le prototype anticipe les réactions et les tactiques des PJ. En fait, B950 les connaît ! Ne s'est-il pas déjà battu avec les PJ ? Ces derniers vont devoir faire preuve de beaucoup d'imagination pour le surprendre... Ses réflexes fulgurants lui permettent de surclasser aisément les Solos les plus rapides, même ceux câblés à l'extrême. Grâce à ses banques de données, il maîtrise totalement son environnement technologique. Il connaît parfaitement les objets qui l'entourent et sait les utiliser au mieux.

Le B950 étant une machine particulièrement puissante, il peut renverser une voiture, traverser un mur, passer à travers une porte, etc. Tant que sa force est suffisante et que les dégâts qu'il encaisse n'excédent par ses points d'armure, il peut tout se permettre. N'hésitez pas à impressionner vos joueurs en leur montrant ce que peut faire leur adversaire...

Le seul défaut de ce robot est sa « relative » lenteur. Il se déplace seulement avec un mouvement de 5 et ne peut pas courir. Les raisons de cette limitation sont inconnues. Il est possible qu'une version ultérieure se déplace plus rapidement. Pour l'instant cela profite aux PJ, car seule la lenteur du robot peut leur permettre de le distancer afin de réfléchir dans une relative sérénité.

La traque peut prendre de nombreux aspects suivant ce que font les PJ. Voici quelques exemples de scènes, regroupées par thème, destinées à stimuler l'imagination du MJ.

Plongé dans une foule, le B950 n'hésite pas à tirer dans le tas pour atteindre ses cibles. La scène prend alors des allures de banale cyberpsychose. Bêta Destructor peut faire de réels ravages dans une rame de métro, une galerie marchande, un parc d'attraction ou un simple bar. Les gens se bousculent et se piétinent pour échapper au tueur, des cris et des gémissements fusent de partout, une petite fille pleure en cherchant sa mère. Voyant un de ses membres blessé ou tué, une famille entière de Nomades s'en prend au B950, le poursuivant avec autant de hargne que le robot avec les PJ...

Il est logique que la police intervienne à chaque « bain » de foule du B950, avec à chaque fois des moyens plus importants, ce qui ne peut qu'ajouter à la panique, augmenter le nombre de victimes du robot et permettre aux PJ de s'enfuir une fois de plus.

Tôt au tard, une poursuite motorisée aura lieu, sur une autoroute ou les docks, dans un parking souterrain ou un chantier en construction. Quels que soient les véhicules employés, moto (solution préférée par Bêta Destructor), automobile ou

camion, la poursuite est un slalom à tombeau ouvert, le poursuivant pouvant à tout moment devenir le poursuivi. Le B950 à moto, talonné par les PJ au volant d'un imposant camion, et un essaim de Nomades s'interposant à un moment critique entre les PJ et le robot, sont deux exemples classiques de scène de poursuite.
S'ils sont astucieux, les PJ écarteront les innocents de la route du robot en l'entraînant chez leurs ennemis, par exemple le repaire d'un boostergang, ou dans des lieux déserts comme un chantier ou une usine automatisée. Là, aux commandes d'un bulldozer on d'un caterpillar, les PJ pourront se battre à armes égales avec le B950, à moins qu'ils ne préfèrent reprogrammer les robots industriels pour qu'ils attaquent leur adversaire. Tout ce que les PJ cherchent à trouver, par exemple une presse hydraulique ou un bain d'azote liquide, l'IA de la réalité virtuelle (en clair le MJ) se fait un devoir de le leur fournir afin de tester cette solution.
Bien qu'hyperréaliste, cette réalité virtuelle n'est pas parfaite Elle ne simule pas la Matrice. Comment le pourrait-elle d'ailleurs, puisqu'elle en fait partie ! Un Netrunner utilisant sa console s'apercevra qu'au lieu de se connecter à la Matrice, il sort directement d'un construct de corporation, celui de SecurityNet Cybernetics, et il est aussitôt assailli par deux Chiens d'enfer... Cela ne peut que lui mettre la puce à l'oreille et lui faire prendre conscience qu'il évolue dans une réalité virtuelle. Le monde, le vrai, est ailleurs... De nombreuses questions ne peuvent que jaillir et une certaine paranoïa germer. Pourquoi est-il là ? Qu'est devenu son corps dans l'autre réalité ? Le retient-on prisonnier ?

Quoi qu'il en soit, le test se déroule jusqu'à la mort « virtuelle » des PJ ou la destruction du robot.

Rencontre virtuelle, seconde prise

A la place d'un construct cyberpunk, le MJ peut utiliser une réalité virtuelle simulant le monde de la guerre des machines. Dans cet univers, une guerre nucléaire a été provoquée à la fin du XX siècle par l'ordinateur de Défense des USA, une guerre dont le but était de détruire la race humaine. Un but presque atteint. Traqués par des robots, les quelques humains survivants se sont organisés en groupes de résistance et cherchent à détruire l'ordinateur central. Ce dernier utilise des robots à apparence humaine pour infiltrer les rangs de la Résistance. Dans ce construct, les PJ peuvent être des résistants affrontant un de ces terribles robots dans une ville en ruine. Dans cette option, le MJ présentera ce scénario aux joueurs comme étant une aventure « guerre des machines »... avant de réveiller les PJ dans Cyberpunk.

Retour à la réalité

Encore sous le coup de la frayeur, les PJ se réveillent dans des cocons en plastique, au milieu d'un laboratoire corporatif bourdonnant d'ordinateurs et d'activité. Alors que des techniciens leur ôtent les connecteurs neuraux, les PJ se souviennent qu'ils ont été engagés par un certain Haupt pour effectuer un test en univers virtuel, un essai de phase III dans le jargon technique, et cela sans autre précision car la surprise était un élément capital du test.
Haupt les ignore totalement, comme s'ils n'étaient que des rats de laboratoire. C'est Chang Tso-Lin qui s'occupe d'eux, s'inquiète de leur état, calme les esprits en colère et paye le prix convenu : 1000 Ed par personne.



CARACTERISTIQUES

L'ÉQUIPE DU PROJET B950

SecurityNet Cybernetics

SC est une société spécialisée dans les systèmes de protection pour installations sensibles (immeubles corporatifs, centres de recherches, etc.) bien qu'elle fabrique également des robots industriels. Le centre de recherche du projet B950 est un petit immeuble situé dans une banlieue industrielle. La sécurité du centre est très bien assurée.
La seule manière pour les PJ d'y entrer est d'être accrédités par un membre important du personnel... ou d'avoir un B950 pour déblayer le chemin !
La forteresse logique de SC est protégée par de la Glace noire. Son IA a une Intelligence de 18.

Docteur Johann Haupt

Techie, concepteur du B950
Quinquagénaire, Johann Haupt est un nabot chauve affligé d'un complexe d'infériorité envers les hommes de grande taille. Il adore les films fantastiques du XXe siècle, la science-fiction et la technique de pointe.
Haupt prépare le projet B950 depuis quinze ans. Il vit dans un petit appartement aménagé dans un bureau à côté de son laboratoire. Il a du mal à parler aux gens qui ne s'intéressent ni à la robotique, ni à l'électronique, ni à la science-fiction. Il est fier de son travail et rêve de voir les B950 remplacer les humains dans de nombreux travaux de sécurité, notamment au poste de son propre garde du corps, un homme de grande taille, qu'il échangerait bien contre un futur B950a, un B950 équipé d'un châssis féminin avec une beauté de 10...
INT 10, TECH 10, REF 5, SF 4, CH 2,
BT 5, MV 4, CON 5, EMP 3
● **Compétences** : Système D +10, Perception +2, Gen TECH +7, Cyber TECH +8, Enseignement +3, Éducation +5, Électronique +6.
● **Equipement** : connexion CyberModem, support de puce, puce Pistolet +3, pistolet moyen Federated Arms X-9 mm.

Jack H. Jeekel

Solo, garde du corps de Haupt
Grand, blond, musclé, Jack Jeekel n'apprécie pas l'idée que des robots puissent remplacer les Solos mais, en véritable professionnel, il assure son travail de protection malgré tout.
INT 8, TECH 5, REF 12, SF 7, CH 5,
BT 5, MV 7, EMP 5, CON 7
● **Compétences** : Sens du combat +6, Perception +8, Pistolet +9, Fusil +5, Lutte +6, Mêlée +5, Conduite auto +7, Moto +4, Athlétisme +9.
● **Équipement** : 2 Cyberoptiques avec infrarouge, amplificateur de lumière et visée pour CyberArme, connexion CyberArme, accélérateur de réflexe Vitmat, support de puce, puce Karaté +3, gilet pare-balle moyen, revolver Armalite 44 (CyberArme).

Chang Tso-Lin

Techie, assistant de Haupt
Chinois, la trentaine, Chang est un jeune homme ébloui par le génie de Haupt. Il travaille depuis peu pour SecurityNet Cybernetics et a effectué toute la programmation du B950. Il est révolté par les tests en « grandeur nature » que Haupt compte réaliser sur des humains. Si les PJ le contactent, il les aidera en leur indiquant les points faibles du B950.
INT 10, TECH 10, REF 6, SF 7, CH 5,
BT 7, MV 5, CON 6, EMP 9
● **Compétences** : Système D +10, Perception +5, Gen TECH +8, CyberTECH +8, Éducation +5, Électronique +5, Programmation +9, Chinois +4.
● **Équipement** : connexion CyberModem, support de puce.

Anton « Superzap » Kovalsky

Netrunner protégeant le B950.
Vivant de pizzas, de hard rock et de magazines licencieux, Superzap est branché en permanence sur la Matrice. Son image virtuelle, une lame de scie circulaire tournoyant sans cesse, maraude autour de la connexion du B950 sous protection d'Invisibilité. C'est un violent, brutal et impitoyable. S'il peut tuer son adversaire, il le fera sans une once d'hésitation. Il aime ça...
INT 10, TECH 3, REF 7, SF 6, CH 2,
BT 5, MV 6, CON 4, EMP 6
● **Compétences** : Interface +7, Programmation +5.
● **Équipement** : connexion CyberModem, console « Elysia » SGI TECH. (voir livret de règles p.123).
● **Programmes** : Bouclier de puissance, Invisibilité, Armure, Boutefeu, Assommoir, Lavage de cerveau, Éclair diabolique.

▷

CARACTERISTIQUES

ROBOT DE COMBAT B950

Bêta Destructor est un robot humanoïde conçu pour servir de garde du corps, de soldat corporatif et d'assassin d'élite. Il est beaucoup plus résistant et plus performant que n'importe quel Solo humain, même bardé de cyberprothèses. Il est doté d'une intelligence artificielle interne lui permettant de prendre des décisions et d'exécuter une mission de manière autonome.
B950 ne dort pas et ne sent pas la douleur. Il peut évoluer dans n'importe quel environnement hostile sans avoir besoin d'autre chose que d'énergie... et de munitions.
Le projet a déjà englouti près de 100 millions d'eurodollars. Le modèle de série devrait se négocier autour de 3 millions pièce.

Description

Un grand homme brun aux traits larges et grossièrement façonnés, vêtu d'une veste de cuir noir, d'un pantalon de motard et de lourdes bottes cloutées. Ses cheveux sont coupés court, à la mode militaire. Son visage est dénué d'expression. Ses yeux bleu cobalt sont animés, mais morts. Ses paupières ne clignent jamais.

Caractéristiques

INT 12 (4 CPU), REF 16, TECH 10, BT 4, MV 5
Taille : 1,90 m
Poids : 175 kg
Points de structure : 60
Protection armure interne : 40 (comme une voiture blindée)
Protection additionnelle par gilet de kevlar : 25
Dommage par coup de poing : 3d6
Dommage par coup de pied : 5d6
Dommage par écrasement : 6d6
Bonus aux dommages : +8

Compétences

Toutes les compétences suivantes sont à +10 : Sens du combat, Perception, Éducation, Culture générale, Pistolet, Armes automatiques, Armes lourdes, Fusil, Moto, Conduire automobiles, Conduire engins lourds, Piloter gyros, Piloter jets, Se cacher/Semer, Suivre/Pister, Connaissance de la rue, Premiers soins.
En outre, le B950 possède énormément de connaissances, comme des plans de villes et d'immeubles, emmagasinées dans ses banques de données. Il connaît Night City par cœur : rues, immeubles, réseaux d'eau et d'électricité, horaires des bus et métro, annuaire, etc.

Source d'énergie

Sa source d'énergie est une bobine de matériaux supraconducteurs à température ambiante. Le courant circule sans cesse dans la bobine car la résistance électrique des fils est nulle. L'autonomie d'un B950 est de 2 mois en régime de chasse, et de 15 jours en combat continu. Il peut se recharger complètement en se connectant pendant 2 jours sur une prise de courant ordinaire, mais il préfère se brancher sur un circuit électrique de grande puissance (transformateur de quartier, installation industrielle, ligne de métro, etc.). Dans ce cas, il ne lui faut pas plus d'une dizaine de minutes pour refaire le plein, ce qui entraîne une perte totale temporaire de puissance sur le circuit concerné.
Les matériaux constituant la batterie ne sont supra-

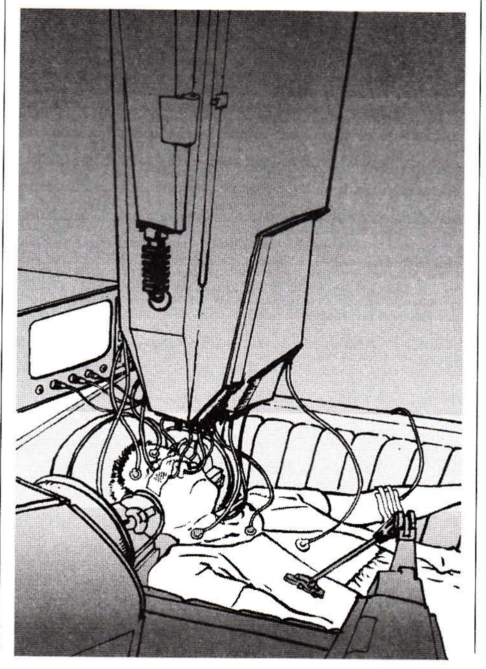
Ceci fait, les PJ sont raccompagnés à l'extérieur du building corporatif. Haupt s'aperçoit à peine de leur départ, son front vient en effet de se plisser...
Haupt n'est pas satisfait du test, soit le B950 a été détruit, ce qui est inconcevable, soit un PJ a pénétré dans la Matrice malgré les recommandations de Haupt, ou bien certains paramètres de la réalité virtuelle ont été mal programmés et la mort des PJ ne prouve rien. Or Haupt a besoin de résultats tangibles pour le prochain conseil d'administration de SecurityNet Cybernetics afin d'obtenir les crédits nécessaires, quelques dizaines de millions à peine, à l'aboutissement du projet. Ce conseil étant prévu pour le lendemain soir, Haupt n'a pas le temps matériel de réunir d'autres cobayes tout aussi représentatifs de la population que les PJ et programmer un nouveau test en réalité virtuelle. Aussi vient-il de décider de passer allègrement à la phase suivante, la phase IV : l'essai en grandeur nature.



Un air de déjà-vu

Il est 18 heures quand les PJ sortent du laboratoire. Naturellement, ils vont vouloir fêter cet argent, somme toute facilement gagné. Naturellement, ils vont se retrouver dans un lieu similaire à ceux visités en réalité virtuelle. L'idéal étant un de ces bars comme il en existe des centaines dans NightCity.
Devant un verre de son « poison » favori, le Netrunner rit encore de sa surprise quand il a jailli dans la Matrice, chacun raconte ses frayeurs, constate la parfaite simulation de ce construct, et tous trinquent à leur retour dans la « réalité » quand, soudain, un géant au visage inexpressif entre dans le bar, un fusil à pompe à la main...
Contrairement au test de phase III, Bêta Destructor n'est là que pour tuer les PJ et eux seuls. Si d'aventure une innocente victime se trouvait sur la trajectoire des décharges de chevrotine, ce ne serait pas du fait du robot.

Cette vision de cauchemar, avec un indéniable air de déjà-vu, peut déstabiliser momentanément même les plus endurcis des PJ. En termes de jeu, chacun d'eux doit faire moins que son Sang-froid avec 1d10 (SF-2 pour ceux tués en univers virtuel) afin d'éviter d'être paralysés de peur temporairement, à peine quelques secondes. Mais en l'occurrence des secondes bien longues...
Par la suite, des jets de Sang-froid ne seront demandés aux PJ que dans des situations critiques, comme par exemple se retrouver acculés dans une impasse. Le MJ jugera en fonction des situations...
Si les PJ se sortent vivants de cette « prise de contact », il leur faut encore survivre 24 heures. Au-delà, le conseil d'administration de S.C. aura eu lieu, Haupt démis de ses fonctions, et le B950 rappelé. Mais en attendant cet heureux événement, le robot ne lâche pas ses proies.



Tout ce qui a été dit pour la traque virtuelle est valable pour celle-ci. Sauf que les victimes innocentes sont faites de chair et de sang et non de langage informatique, et que ceux des PJ qui tomberont ne se relèveront plus. A moins bien sûr que B950 laisse aux équipes Trauma Team autre chose que de la bouillie...

Comment en finir ? Définitivement!

Si par rapport aux normes du XX[e] siècle, un B950 est quasiment invulnérable pour le commun des mortels, il n'en va pas de même dans le monde des années 2020. Quelques grenades lancées par un RPG, une roquette Scorpion, ou un combattant équipé d'un exosquelette de type Linéaire Oméga (voir livret de règles p. 82) peuvent, éventuellement, lui poser des problèmes. Sauf chance incroyable, le B950 ne peut être détruit en combat. Pour le vaincre, les PJ doivent découvrir les faiblesses du prototype : sa source d'énergie et sa connexion Matrice (voir les caractéristiques ci-dessus).
Surtout, rappelez-vous qu'il s'agit du second et dernier round entre le robot et les PJ. Toutes les idées émises lors du test de phase III sont maintenant connues du B950, les ruses employées contre lui sont intégrées à son programme de combat et les actions entreprises par les PJ lui servent de références. Bien sûr, il est possible de ruser au second degré, en cachant un piège nouveau sous le couvert d'une ruse éventée ou en recommençant une action ayant échoué en réalité virtuelle et donc mal évaluée par le prototype...
Par la Matrice, il est possible de prendre le contrôle de B950. Mais attention, si le robot peut

conducteurs qu'en dessous de 400° C. Au-dessus, les fils redeviennent résistants et toute l'énergie électrique se transforme en chaleur. Si le robot est soumis à une telle température durant plus d'un quart d'heure, il est irrémédiablement endommagé et fond alors comme une bougie.

Équipement

Le B950 est bardé d'un certain nombre de systèmes électroniques similaires à ceux, cybernétiques, des humains :

— Connections Véhicule, CyberArme et CyberModem pour se brancher sur la Matrice (c'est une IA après tout !).

— Support de puce pour exploiter des puces-mémoires prises sur des cadavres ou constituant un dossier de mission.

— Ses yeux sont particulièrement perfectionnés : affineur d'images, lunette de visée, télé-optique, anti-éblouissement, amplificateur de lumière, senseurs de température et infrarouge.

— Au niveau audio, il possède l'équivalent d'une écoute amplifiée, d'un analyseur de stress vocal, d'un éditeur de sons, d'une bande passante élargie, d'un scanner radio large bande et d'un réducteur de bruit. De plus, il peut imiter tous les sons et les voix qu'il a entendus pendant au moins une minute.

Si cela vous amuse, vous pouvez le doter d'armes corporelles implantées, voire de membres cybernétiques amovibles compatibles avec les modèles humains.

Dernier point : sa peau est ignifugée et il est bien sûr totalement immunisé aux armes à micro-ondes et à effet électromagnétique.

Armement

Le B950 peut utiliser toutes les armes relevant des compétences qu'il possède. Quand il part à la poursuite des PJ, il est équipé d'un fusil à pompe Arasaka Rapid Assault Shot 12 avec suffisamment de munitions pour que le MJ n'ait pas à s'en soucier.

Connexion à la Matrice

Ce B950 est le premier prototype réalisé par SecurityNet Cybernetics. A la différence des futurs modèles de série, il possède un CyberModem le connectant à la Matrice. Les techniciens utilisent ce lien pour tester les réactions de leur machine en temps réel.

Un Netrunner s'infiltrant dans le B950 par le biais de la Matrice peut :

— effacer les mémoires par un programme antisystème, ce qui déclenche l'autodestruction ;

— modifier les objectifs généraux (tuer untel, protéger untel, détruire tel endroit) par un jet de Programmation difficulté 20 ;

— déclencher le système d'autodestruction par un jet de Programmation difficulté 15.

Les seules défenses du B950 contre les intrusions sont des murs de données niveau 10, un mot de passe (code niveau 10) et un Netrunner particulièrement agressif, Anton « Superzap » Kovalsky, branché en permanence.

Système d'autodestruction

Le B950 est pourvu d'un système d'autodestruction qui l'annihile si le robot cesse de fonctionner ou s'il ne lui reste que 10 points de structure, ou si un message particulier est envoyé via la Matrice, ou encore si la connexion CyberModem est altérée. Quiconque se trouve dans un rayon de 3 m autour du robot subit lors de l'explosion 6d10 points de dommages.

Le système est tellement complexe et délocalisé qu'il n'est pas déconnectable.

Citation type de B950 : « Game Over ! »

être reprogrammé par les PJ, rien n'empêche SecurityNet Cybernetics de faire de même. Inutile donc de rêver, les PJ ne peuvent pas récupérer définitivement le B950 mais simplement le diriger momentanément, le temps de lui ordonner de se détruire ou de le renvoyer à son expéditeur...

Happy end

Les PJ s'en sont sortis, nous n'en doutions pas... Le lendemain, l'éviction de Haupt et l'abandon d'un mystérieux projet font l'objet de quelques lignes dans les journaux-fax. Rien de plus. Il va sans dire que SecurityNet Cybernetics tient à la discrétion des PJ et le leur souligne dans un message laissé sur répondeur ou craché par un télécopieur. Et si l'un d'eux s'avisait de dévoiler l'existence du robot, c'est toute l'équipe qui se retrouverait sur la liste noire de la corporation avec un alléchant contrat sur leurs têtes. ■

Pierre Lejoyeux & Patrick Leclercq
d'après les mémoires de Gladys « Piece of cake » Gallagher
illustration : Rolland Barthélémy

un scénario Casus Belli pour
Warhammer

Des bébés, en veux-tu en voilà !

Ce scénario est conçu pour une équipe de puissance moyenne. Si vous ne voulez pas qu'il tourne court, il serait souhaitable qu'elle comprenne des fidèles de Shaylla, ou du moins des individus capables de compassion...

Cette histoire se déroule théoriquement dans le sud-ouest de l'Empire, entre Carroburg et les Montagnes Grises, mais il peut être déplacé sans peine. Quoi qu'il en soit, notre groupe de courageux aventuriers chemine depuis plusieurs jours sur une route forestière qui longe une petite rivière. Les villages sont rares et les relais de poste à peine plus fréquents. L'endroit est paisible. Les dernières incursions du Chaos remontent à une dizaine d'années, les hommes-bêtes se font rares... bref le voyage s'annonce bien. Un midi, le groupe s'arrête pour pique-niquer dans une petite clairière entre route et rivière. Insistez sur l'atmosphère reposante, les oiseaux qui gazouillent et la rivière qui glougloute gentiment jusqu'à ce que vos joueurs aient atteint le degré de nervosité requis. Et c'est à ce moment-là ▷



qu'ils entendront un bruit provenant de la rivière. Les pleurs d'un bébé... Ils iront certainement voir et découvriront un panier en osier pris dans les roseaux, à quelques mètres d'eux. A l'intérieur, un bébé tout rose et tout potelé, qui leur sourit... Pour un aventurier moyen, c'est déjà suffisamment fâcheux. Mais il y a pire ! A l'examen, le bébé s'avère couvert d'un fin duvet rosâtre. Et les ongles de ses mignonnes petites menottes sont déjà fâcheusement longs, au point de faire immanquablement penser à des griffes... Bref, c'est un petit mutant. Il parait âgé de quelques jours seulement. Un fois nourri et changé, il s'endort gentiment, laissant les PJ en proie à un douloureux problème de conscience. Que faire de lui ? Ni le panier, ni les langes ne révèlent le moindre indice. Pas de broderie, pas d'initiales, rien. D'ailleurs, le tissu est plutôt grossier. Si vous êtes tombé sur un groupe de brutes sans cœur qui décident de laisser l'enfant à son sort (ou pire, de le noyer tout de suite), faites intervenir les kidnappeurs (voir plus loin) maintenant. Mais en bonne logique, les PJ devraient se mettre en quête de la mère... Justement, il y a un village à une vingtaine de minutes de marche de là, plus haut sur le fleuve.



Le dessous des cartes

Il était une fois deux sœurs de noble naissance. L'une était belle, blonde et bonne ; l'autre belle, brune et perverse. Comme il se doit, elles tombèrent toutes deux amoureuses du même prince charmant, et ce fut la blonde Luisa qui l'épousa. Karla, la brune, jura de se venger... L'occasion s'en présenta quand Luisa fut sur le point d'accoucher. Le plan de Karla est tout simple : remplacer le véritable nouveau-né par un petit mutant. Le scandale sera énorme, Luisa sera plus que probablement répudiée... et les alliances politiques étant ce qu'elles sont, son mari se remariera sûrement dans sa famille... autrement dit avec Karla. Tout le problème était de trouver un nouveau-né mutant. Karla s'adressa pour cela à Hans, un énigmatique « intermédiaire », sans doute représentant d'une secte de Slaanesh. Il accepta de l'aider, moyennant un certain nombre de « services »... Karla accepta et passa du côté du Chaos (en toute connaissance de cause, et même avec joie). Quelques mois plus tôt, une paysanne de Kleinstadt s'est faite violée par une créature de l'Autre Côté. Elle a dissimulé sa grossesse tant bien que mal à ses proches, mais le fait est venu aux oreilles d'Hans, qui en a informé Karla. Comble de chance, l'accouchement de la paysanne a précédé celui de Luisa de quelques jours... Karla a envoyé quelques hommes récupérer le petit mutant... Malheureusement, la mère s'en était déjà débarrassé en le jetant à la rivière, et ce sont les PJ qui en ont hérité.

Comédie villageoise

Kleinstadt compte environ deux cents habitants intra muros, plus une cinquantaine de fermiers disséminés aux alentours. C'est un petit village boueux entouré d'une palissade, dominé par le temple fortifié de Sigmar. Le château le plus proche se trouve à quelques lieues. Il n'y a pas d'auberge, mais tout le monde se dispute l'honneur d'offrir sa grange aux PJ, moyennant « oh, ben, un p'tit qu'ek chose que j'laissons à la générosité de Monseigneur... Les récoltes n'ont pas été bonnes et pis on a eu un hiver pourri et pis le collecteur d'impôts est passé... » (et ainsi de suite). Les villageois semblent tous sortis du même moule : des campagnards bourrus et peu communicatifs, sauf quand il s'agit du temps et des récoltes. Ils ne posent pas de questions aux PJ et entendent que ces derniers en fassent autant. Toutefois, le soir de leur arrivée, ils sont conviés à une veillée dans la grange de Peter Klein (un bon tiers de la population s'appelle Klein). On s'attend à ce qu'ils divertissent l'assistance en racontant leurs exploits. C'est une bonne occasion de rompre la glace.
La réaction générale vis-à-vis du bébé est : « On n'a rien à voir là dedans. Essayez au village voisin. Non, aucune fille du pays n'a accouché récemment. Allez au village voisin. » En revanche, ils n'ont pas la réaction d'hostilité que l'on pourrait attendre à l'égard « du monstre ». En fait, ils ont plutôt l'air d'en avoir pitié. Il n'y a pas besoin d'être un génie pour se rendre compte que les villageois ont peur. Les PJ auront peut-être plus de mal à comprendre qu'ils ont peur d'eux ! (Mettez-vous à la place des villageois. Une bande d'étrangers armés jusqu'aux dents qui surgit de nulle part en posant des questions sur un bébé mutant... Ça ne peut être que des répurgateurs, n'est-ce pas ? Et il est bien connu que les répurgateurs ont tendance à avoir la main lourde, quand il s'agit de punir le « commerce avec le démon ». Les villageois sont sincèrement persuadés que si ils parlent, ils vont être massacrés jusqu'au dernier).

Quelques personnalités

— **Werner Neumann**, le prêtre de Sigmar. A la fois la principale curiosité du village et son chef spirituel. C'est un ancien brigand touché par la grâce (« et Sigmar m'est apparu dans toute Sa Gloire. Et c'est à la suite de cette vision que j'ai pris le nom d'Homme Nouveau et que je me suis consacré à Son Service »). Il a gardé de son passé une trogne patibulaire, quelques cicatrices, un langage fleuri et un amour immodéré du bon vin. Il n'en est pas moins scrupuleusement honnête, et ses ouailles le respectent énormément. Bien entendu, personne ne lui a rien dit au sujet du bébé.
— **Mattheus Klein**, 67 ans, « l'Ancien ». Il a toujours l'esprit vif, mais il s'applique à paraître sénile devant les étrangers, du moins tant qu'il n'est pas sûr de leurs intentions.
— **Joris Klein**, 40 ans, le forgeron. Fils de Mattheus, c'est un colosse doté d'un très mauvais caractère. Si les PJ se montrent trop insistants, c'est lui qui se chargera de les remettre à la raison (« et si vous continuez à fourrer vos nez là où vous n'avez rien à faire, gare à vous ! »).
— **Friedrich Klein**, 34 ans. Petit, boiteux et aigri. C'est la brebis galeuse du village, et il ne se tait que parce que Joris l'a menacé de le casser en deux si il avait la langue trop longue. Il observe les PJ par en dessous, ricane et multiplie les allusions qu'il croit subtiles. La meilleure tactique consiste à l'isoler et à le faire boire jusqu'à ce qu'il devienne loquace. Si les PJ n'y pensent pas, il finira par les aborder au bout de deux ou trois jours, et par leur proposer de leur dire la vérité contre un peu d'argent (« et la vie sauve »).
— **Magda Schmitt**, 70 ans, la « sorcière ». Elle vit un peu à l'écart du village avec une colonie de chats noirs teigneux et infestés de puces. C'est une simple rebouteuse, mais elle n'a pas bonne réputation.
— **Hildegarde Wagner**, 23 ans. Une jeune femme qui parait s'intéresser singulièrement au bébé... Elle reste discrète et prudente, mais elle

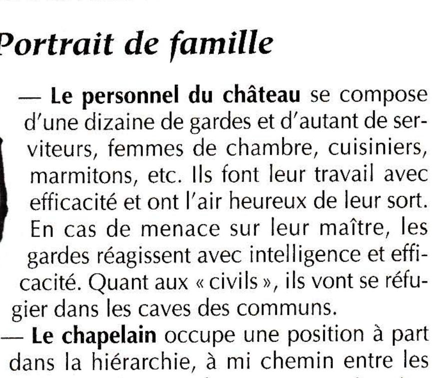
gardera les PJ à l'œil. C'est elle la mère, mais il serait dommage que les PJ parviennent trop vite à cette conclusion.
Rappelez-vous que le mur du silence n'est pas totalement hermétique. Tous les adultes sont au courant des « malheurs » d'Hildegarde et tiennent leur langue, plus ou moins adroitement (il se pourrait que quelqu'un fasse allusion à cette « pauvre Hildi ». Si les PJ relève la remarque, il se trouble, bafouille et finit par raconter n'importe quoi). Quant aux enfants, leurs parents leur ont fait la leçon et leur ont dit de ne pas trop s'approcher des PJ... mais ils sont dévorés de curiosité, et il est probable que les PJ auront beaucoup de mal à s'en débarrasser (« dis monsieur, je peux monter sur tes genoux ? Raconte-moi une histoire. Tu as tué beaucoup de monstres ? »). En revanche, il est difficile de leur soutirer des renseignements précis. Si ils sentent que la conversation arrive sur un terrain dangereux, ils racontent n'importe quoi... avec beaucoup plus d'imagination que les adultes. Ils pourraient diriger les PJ vers un étang « maudit », une clairière « hantée », un gros arbre « où il y a des fées » et ainsi de suite.
Laissez les PJ faire de leur mieux pour convaincre les villageois de leurs bonnes intentions. Selon votre humeur et leurs actions, ce sera plus ou moins difficile. Si tout le reste échoue, un incendie pourrait éclater, ou un enfant tomber dans la rivière, donnant ainsi aux PJ l'occasion de se comporter en héros.

La concurrence

Trois cavaliers arrivent à la nuit tombante, le lendemain de l'arrivée des PJ. Ils se rendent directement chez Hildegarde (une cabane un peu à l'écart du village, qu'elle partage avec ses parents et sa grand-mère). Ils lui proposent une forte somme en échange du bébé. Elle leur explique qu'elle ne l'a plus et qu'il est entre les mains des PJ. Ils se rendent donc à la grange. Ils se présentent comme les envoyés d'un riche marchand qui fait collection de monstres et qui est désireux d'acquérir ce spécimen. « Faites votre prix ! » Bien entendu, ça ne tient pas debout. Pour commencer, comment cet hypothétique marchand aurait entendu parler de l'enfant ? Et puis, ils ont une allure curieusement militaire pour de simples commis. Quant aux boucliers qui pendent aux selles des chevaux, ils sont masqués par du tissu noir (une manœuvre courante pour dissimuler des armoiries). Si un curieux parvient à écarter le tissu, il verra une hure de sanglier d'argent (blanc) sur champ de sable (noir). Un tel geste en présence des gardes équivaut en théorie à une condamnation à mort : ils ne vont certainement pas laisser derrière eux des gens qui pourraient les identifier. Si les PJ marchandent, ils pourront en tirer jusqu'à 500 pistoles. Si ils refusent, les acheteurs les quittent sur des paroles vaguement menaçantes. Ils sortent du village, et vont camper dans la forêt.

L'enlèvement

Bien entendu, ils n'entendent pas renoncer. Dès que possible, ils essayeront de kidnapper le bébé. Selon les faits et gestes des PJ, ils pourront y arriver sans aucune difficulté (PJ négligents qui confient l'enfant à une villageoise et partent à la recherche d'un arbre aux fées ou autre mouton à cinq pattes) ou avoir beaucoup plus de mal. Ils sont relativement pressés (il faut qu'ils soient revenus avant l'accouchement de Luisa), et ne prendront pas plus d'une journée pour mettre leur tactique au point. Selon votre humeur, ils peuvent tâter de la prise d'otage (Hildegarde est une victime idéale), de l'attaque frontale (mais ils ne sont que trois), du piège plus ou moins subtil (Friedrich, corrompu, attire les PJ à l'écart sous prétexte de « révélations ») ou du soulèvement populaire (aller parler du bébé au prêtre et affirmer que les PJ sont des sorciers. Neumann fera un sermon enflammé, mais n'arrivera pas à pousser ses ouailles à attaquer les PJ). Si vous êtes en forme, vous pouvez utiliser plusieurs de ces tactiques. Il est probable (mais pas certain) que tout cela se terminera par un combat. Les kidnappeurs se battent bien, mais ce ne sont pas des fanatiques. Ils fuiront en cas de dégâts trop importants. L'idéal serait qu'ils parviennent à fuir avec l'enfant, mais ils peuvent parfaitement se faire tous tuer sans que la suite de l'aventure en souffre trop. Il suffit qu'un des PJ soit capable de reconnaître les armoiries de leurs boucliers. Si aucun d'eux n'est versé en Héraldique, arrangez-vous pour qu'un de leurs adversaires tombe vivant entre leurs mains. Ce dernier ne demandera pas mieux que de parler en échange de la vie sauve. Il leur expliquera bien volontiers qu'ils viennent du château d'Altenburg, à deux jours de cheval dans les montagnes. Quant à la personne qui leur a donné leurs ordres... à l'en croire, il s'agirait d'un homme masqué dont ils ne pouvaient pas identifier la voix. Ils prétendent que cette personne leur a présenté le sceau du châtelain en guise de preuve de son droit à leur donner des ordres. Le plus drôle est que tout cela est vrai. Ils doivent remettre le bébé à un des invités du château, un marchand nommé « Kurt quelque chose ».



Vers Altenburg

La chevauchée est paisible. Le paysage devient de plus en plus sauvage et accidenté. Les traces d'occupation humaine se font de plus en plus rares. La route devient chemin, puis sentier... Le château sera visible bien avant que les PJ n'y arrivent : il se dresse au sommet d'un pic, à l'entrée d'un étroit défilé qui s'enfonce dans les Montagnes Grises, en direction de la Bretonnie. Si ils sont avec les kidnappeurs ou si l'un des PJ est compétent en Histoire, vous pouvez broder autour des éléments suivants : cette route était autrefois d'une grande importance stratégique. Il y eut ici plusieurs batailles entre humains et gobelinoïdes, puis entre Bretonniens et citoyens de l'Empire. La nouvelle route, qui passe par Helmgart, a été ouverte il y a trois siècles et la région a perdu toute importance depuis. Il reste peut-être quelques mines, quelques villages et des châteaux, mais c'est tout...

Altenburg

Le château se dresse sur un éperon rocheux. Le vide l'entoure de trois côtés. Les murailles sont en pierre grise, massives. Des PJ nains reconnaîtront tout de suite les techniques utilisées : la forteresse a été construite par des gens de leur peuple. Vu de loin, l'ensemble est très impressionnant. De plus près, il est nettement moins imposant. La herse est rouillée, certains bâtiments intérieurs sont en mauvais état, les gardes portent des uniformes rapiécés... Sans être réellement dans la misère, le seigneur des lieux est visiblement dans la gêne. Toutefois, tous les aménagements militaires demeurent parfaitement opérationnels (il pleut dans la chapelle, mais cottes de mailles et armures sont impeccablement briquées, et les gardes sont nombreux).
Le plan du château n'a rien que de très banal : une cour carrée au fond de laquelle se dresse le donjon. A gauche : étables, écuries, porcheries, communs. A droite : la chapelle de Sigmar. Juste à côté, un long bâtiment bas où sont hébergés les hôtes. Le donjon a deux étages. Le rez-de-chaussée abrite les cuisines et la grande salle d'honneur. Le premier sert de caserne et de salle d'armes et le second étage abrite les appartements des châtelains et d'éventuels visiteurs de marque. Toute l'architecture est sinistrement militaire : escaliers étroits, murs épais percés de meurtrières minuscules qui ne laissent pratiquement pas passer de lumière...

Portrait de famille

— **Le personnel du château** se compose d'une dizaine de gardes et d'autant de serviteurs, femmes de chambre, cuisiniers, marmitons, etc. Ils font leur travail avec efficacité et ont l'air heureux de leur sort. En cas de menace sur leur maître, les gardes réagissent avec intelligence et efficacité. Quant aux « civils », ils vont se réfugier dans les caves des communs.
— **Le chapelain** occupe une position à part dans la hiérarchie, à mi chemin entre les maîtres et le reste des occupants. Le père ▷

Martin est un grand homme maigre, à l'air un peu fou. C'est un ambitieux qui rêve de se voir confier un temple plus grand. Il serait ravi de brûler quelques « adorateurs du Chaos » pour animer un peu les festivités.

— **Les invités**. Tout ce monde se trouve réuni, selon une vieille coutume locale, pour la naissance du premier enfant du seigneur. Une douzaine de personnes, parmi lesquelles Karla, les parents des jumelles (deux nobles vieillards sympathiques mais dépassés par les événements), une vieille tante gâteuse et exaspérante, quelques petits seigneurs locaux, deux ou trois marchands de passage et un individu sombre et sinistre, tout de noir vêtu, qui répond au nom de Gerhart-le-Boucher-des-Sorcières. Il représente très exactement tout ce que les répurgateurs ont de pire. C'est un fanatique religieux étroit d'esprit, profondément convaincu qu'il a raison, que sa cause est juste et que tous ceux qui ne sont pas avec lui sont contre lui (c'est un adepte de Sigmar, et il se méfie de tous les autres cultes. Il n'aime pas les sorciers « officiels » non plus). Avec ça, il est éperdument amoureux de Karla, qui le manœuvre à sa guise. Elle a un rôle tout trouvé pour lui...

— **Luitpold d'Altenburg**, 27 ans, le seigneur. Il est jeune, beau et profondément bon. Il est sympathique, accueillant et assez naïf. Bref, c'est un être exaspérant. La nature l'a toutefois légèrement moins gâté quant à la matière grise. C'est un bon homme de guerre, un chasseur compétent... et c'est tout. Il aime profondément sa femme. Il n'a absolument pas remarqué que Karla était amoureuse de lui, et la traite comme une sœur. Si les PJ arrivent à lui faire comprendre ce qui se passe – et il faudra vraiment lui mettre le nez dessus ! – il agira avec bon sens.

— **Luisa**, sa femme, 22 ans. Elle est presque au terme de sa grossesse, et elle est donc accompagnée en permanence par une sage-femme. Il serait surprenant que les PJ arrivent à discuter seuls à seule avec elle...

— **Kurt Gross**, marchand. Un gros homme qui se prétend négociant en soieries. A moins que les PJ n'aient réussi à faire parler les kidnappeurs, il devrait rester dans l'ombre. De son vrai nom Hans Lorbach, c'est un agent d'une secte de Slaanesh. Selon votre groupe et vos projets pour plus tard, faites-en ou non un sorcier. C'est un personnage vindicatif, qui pourrait bien devenir un adversaire récurrent. Pour le moment, il se borne à nier absolument tout rapport avec les kidnappeurs si on l'accuse, et peut-être à prendre des mesures pour l'élimination discrète des PJ. Il n'a rien de compromettant dans ses bagages, sauf peut-être deux ou trois composants de sorts « que j'allais vendre à un apothicaire ». Officiellement, il ne connaît pas Karla, mais on les voit souvent ensemble...

— **Karla von Heinzinger**, 22 ans. La brune sœur jumelle de Luisa est, à son échelle, un aimable petit monstre. Sous des dehors francs et directs, elle est extrêmement manipulatrice et ne recule devant rien pour arriver à ses fins. Pour l'instant, Luitpold est son seul objectif, mais d'ici quelques années elle pourrait devenir réellement dangereuse, surtout si Lorbach n'est pas neutralisé. Elle parait veiller sur sa sœur avec beaucoup de tendresse... en fait, elle cherche surtout à l'isoler.

Que faire ?

Selon toute probabilité, les PJ mettront au point toute une série de mensonges élaborés pour expliquer leur arrivée impromptue. Ce n'est pas vraiment utile : Luitpold respecte encore les anciens usages, et notamment le devoir d'hospitalité – on héberge le visiteur aussi longtemps qu'il le désire, et sans lui poser de questions.

Si ils sont encore en possession du bébé, ils vont avoir des problèmes. Il est difficile de cumuler « enquête discrète » et « puériculture ». Si ils le confient à une servante, elle s'apercevra bien vite de ses difformités et ira chercher le père Martin (ce qui laisse présager une jolie scène entre Martin et les PJ. Luitpold tranchera en faveur des PJ : « La vie d'un hôte est sacré, même si c'est un petit mutant ! »). Martin se le tiendra pour dit. Mais pas le répurgateur, qui attendra tranquillement que les PJ aient quitté le château pour leur tendre une embuscade. L'événement n'est pas si catastrophique qu'il en à l'air : il réduit le plan de Karla à néant. Bien entendu, elle cherchera à se venger, en attendant une autre occasion.

Et bien sûr, Karla remarquera les étrangers et leur bébé. Le château n'est pas si grand... Elle prendra des mesures désespérées pour le récupérer (faire éliminer les PJ par Gerhart, puis éliminer elle-même Gerhart).

Ils devraient avoir relativement peu de temps pour enquêter : Luisa entre en travail le lendemain de leur arrivée. Et à partir de ce moment-là, bien sûr, tout le monde est beaucoup trop inquiet et/ou occupé pour répondre aux questions d'invités indiscrets.

En fait, ils ne devraient pas avoir le temps de faire mieux qu'un premier tri parmi les suspects, isolant Lorbach et Karla comme principaux suspects. Parmi les informations qu'ils peuvent apprendre, au milieu d'une foule de fausses pistes sans intérêt :

— Des marchands : personne ne connaît « Gross », et il se tient à l'écart de ses collègues.

CARACTERISTIQUES

LES SECONDS RÔLES

Kidnappeur (ou garde)

M 4, CC 45, CT 35, F 3, E 4, B 8, I 45, A 2, Dex 29, Cd 35, Int 28, Cl 30, FM 25, Soc 30

● *Compétences* : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive.

● *Matériel* : cotte de mailles, épée, bouclier.

Karla

M 4, CC 40, CT 30, F 3, E 3, B 10, I 55, A 1, Dex 36, Cd 40, Int 50, Cl 40, FM 40, Soc 30

● *Compétences* : piochez dans celles du Gentilhomme +, ce qui vous semblera utile.

Lorbach

Mieux vaut le laisser à votre imagination, en fonction de votre groupe ou de vos projets. Ce peut être un marchand avec quelques compétences d'Assassin, ou un magicien relativement puissant... Quant à sa position exacte au sein du culte de Slaanesh, la question reste posée.

— Des membres de la suite des parents de Karla : Luisa s'est mariée il y a un an. Karla a beaucoup souffert d'être séparée de sa sœur (en fait, elle souffrait surtout de la savoir mariée à l'homme qu'elle aimait, mais elle l'a bien caché. Deux ou trois domestiques ont toutefois des soupçons). Par ailleurs, Karla n'est pas très aimée.

— Karla porte une bague dont le chaton a des dimensions inusitées. Des PJ observateurs peuvent remarquer de minuscules charnières sur un côté : c'est une bague d'empoisonneuse.

— De Luitpold ou du capitaine des gardes : trois hommes de la garnison sont portés manquants (même si les PJ les ont laissés filer, Karla n'a pas pris de risque et s'en est débarrassée). Luitpold n'en a parlé à personne, mais il a passé un après-midi entier à chercher son sceau : « Je croyais l'avoir perdu, mais en fait il était coincé au fond d'un tiroir. » Il n'a pas fait le rapprochement, mais cela s'est produit le lendemain de l'arrivée de Karla.

Les événements se précipitent

Voici ce qui doit se produire, selon le plan initial de Karla. Luisa accouchera dans sa chambre du second étage, en présence d'une sage-femme et de Karla. La sage-femme a été corrompue par Karla. Le bébé mutant sera amené dans la chambre dans sa boite à instruments. Le véritable bébé sera remplacé, mais ne sera pas assassiné (il fait partie du marché passé avec Lorbach. Mieux vaut ne pas imaginer ce qu'il compte en faire). Compte tenu des conditions d'hygiène de l'époque, il existe une chance raisonnable que Luisa ne survive pas, et il est certain qu'elle perdra connaissance peu après la délivrance (au besoin, on l'y aidera). Il ne restera plus à la sage-femme qu'à se précipiter en hurlant sur le palier, où attend toute la maisonnée. On découvrira le petit monstre dans la chambre. C'est à ce moment que Gerhart-le-Boucher-des-Sorcières entre en jeu. Tout à fait spontanément, il fera un discours sur la sorcellerie et le Chaos, jetant le soupçon sur Luisa... Dans les jours suivants, elle subira les tests destinés à prouver qu'elle ne sert pas le Chaos (tests qui mesurent surtout la résistance à la douleur). Si elle peut être brûlée comme sorcière, parfait ! Et de toute façon, Luitpold ne peut pas faire moins que de la répudier et de l'expédier dans un couvent de Shaylla. La place étant libre, il ne restera plus à Karla qu'à conquérir Luitpold... Bien entendu, ce plan risque de connaître des modifications substantielles, en fonction des faits et gestes des PJ...

— Si Karla n'a pas le bébé, elle reviendra à un plan plus ancien, qu'elle avait écarté comme « pas assez cruel » : elle servira tout simplement une tasse de tisane empoisonnée à sa sœur, en espérant tuer la mère et l'enfant. Elle tuera probablement Luisa, mais le bébé naîtra quand même...

— Si une PJ a réussi à s'imposer comme sage-femme (on ne sait jamais !), elle n'osera rien tenter... pour le moment.

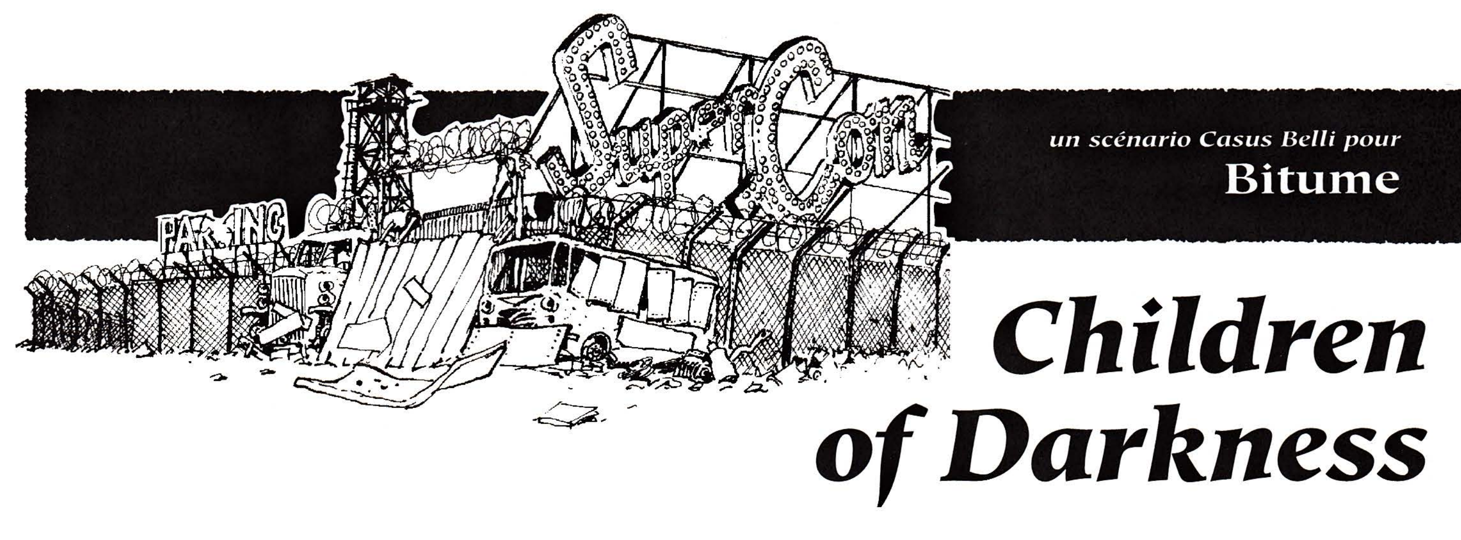
— En revanche, la récupération du bébé reste à l'ordre du jour. (N'hésitez pas à tricher. Si les PJ l'ont caché quelque part dans la région, Lorbach utilisera des moyens magiques pour le

localiser). Faute de mieux, elle les échangera une nuit, pour « découvrir » au matin que le nouveau-né s'est transformé en monstre (elle a de la chance : ce sont tous les deux des garçons et aucun des deux n'a de tache de naissance... et les bébés âgés de quelques jours ressemblent tous à Alfred Hitchcock, c'est bien connu).

Conclusion

La fin de ce scénario est « ouverte ». Aux PJ de décider de la solution à apporter au problème. Une confrontation directe avec Karla a des chances de réussir, si les PJ ont des preuves et des témoins à produire (Hildegarde ou des kidnappeurs capturés, par exemple). D'un autre côté, il faudra compter avec l'incrédulité générale et l'hostilité agissante de Gerhart... L'élimination physique de Karla serait dangereuse (personne ne les croirait après ça !). En revanche, le chantage pourrait être payant. Il faudra que les PJ arrivent à accumuler suffisamment de preuves contre Karla, puis s'arrangent pour la rencontrer en privé. Elle ne fera pas de difficultés pour se reconnaître battue, quitte à jouer « la jeune fille qui a joué avec le feu et qui ne recommencera plus, promis ». Bien entendu, ce genre de match nul ne dure pas. Elle commencera aussitôt à réfléchir aux moyens de se débarrasser des PJ...
Lorbach est une autre inconnue. Il filera dès qu'il sentira que la situation échappe à son contrôle, mais il se vengera plus tard. Enfin, reste le problème initial : que vont-il faire de ce bébé mutant ? ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy



un scénario Casus Belli pour
Bitume

Children of Darkness

Ce scénario peut être utilisé comme scénario d'introduction à l'univers de Bitume. La force brute des participants et même leur nombre importe peu : il est en effet tout à fait possible – et conseillé – de se faire des alliés qui permettront de faire pencher la balance dans le sens recherché. L'histoire fonctionne quelle que soit la tribu des personnages.



Les personnages ont été envoyés par leur tribu (ou engagés par une tribu de Fermiers s'ils sont Mercenaires) pour aller acheter une pièce de rechange pour un véhicule important*. En d'autres temps, cela aurait été une mission simple ; en 2026, cela ne l'est pas, surtout que les personnages, s'adressant bien évidemment à la tribu de Garagistes du coin s'entendront dire que cette pièce particulière est relativement rare, et que la seule chance qu'ils aient d'en dénicher une est d'aller voir à l'échangeur de Tours (si les personnages ont joué le scénario de Bitume MK5, ils sont en ce moment aux alentours de Chatellerault. Sinon, remplacer Tours par la grande ville la plus proche). Sous et sur cet échangeur se retrouvent de nombreux Marchands et des tribus de toutes origines pour échanger des produits. La pièce étant rare, il va cependant falloir trouver une monnaie d'échange. Apprenant la nouvelle, le chef va alors sortir un objet que nul ne savait en sa possession : une montre-boussole de facture très originale, avec un mouvement perpétuel... Cette petite chose (en or, quoique cela soit d'assez peu d'importance) « vaut » en effet beaucoup en armes, nourriture, ou, dans ce cas, pièces détachées. Car en 2026 beaucoup d'objets « technologiques », pourtant encore en bon état, sont inutilisables par manque de piles, de réparations ou tout simplement de personnel qualifié pour les faire fonctionner... Tout ce qui est mouvement perpétuel, et surtout tout ce qui est fiable, est donc recherché, et n'importe quel Marchand réussirait sans problème à vendre l'objet à une tribu de Yankees un peu portée sur les antiquités.

L'échangeur

Le voyage jusqu'à Tours se passe facilement – ou difficilement selon les rencontres que vous voulez mettre en place, mais vous devrez dans ce cas créer vous-même la table des tribus de Hell's Angels errantes. C'est aux abords de Tours que les choses se gâtent : à un kilomètre environ de l'échangeur, les PJ sont bloqués par une tribu de Fils du Métal un peu dégénérée, qui fait un bien peu ragoûtant métier... celui de pirate, ou plus exactement, de collecteur de péage (les personnages font d'ailleurs exactement la même chose dans le scénario du livret de règles !). Les Fils du Métal arrêtent tous ceux qui passent par ce tronçon d'autoroute et les dépouillent purement et simplement. Si les personnages refusent de s'arrêter, ils attaqueront, et s'ils s'arrêtent et acceptent de se laisser fouiller, ils en seront quand même réduits à cette triste extrémité, car les pirates de la route décident de les délester de tout, tout comprenant leurs véhicules, leurs armes... et la montre.
Une fois ce problème réglé, les personnages passablement énervés devraient arriver au niveau de l'échangeur. L'endroit ne peut pas mieux illustrer le terme même de « Bitume » : il s'agit d'un enchevêtrement de goudron et de béton, dû au croisement de l'autoroute avec plusieurs nationales. Une partie de cet échangeur est à moitié écroulée, ce qui oblige les voyageurs à s'arrêter et explique également l'origine de cet étrange marché.
Une véritable mini ville avec des maisons en bois ou en tôles ondulées est née à cet endroit, prenant parfois appui sur les piliers de l'autoroute, et de nombreuses tribus y sont installées. Le centre de l'échangeur (là où l'autoroute communique avec la nationale) est devenu une sorte de place, et des véhicules ont l'air d'y être stationnés depuis un certain temps. La ville est habitée régulièrement par à peu près trois cents personnes, mais étant également un point de rencontre et de passage obligé, la population ▷

peut grimper jusqu'à cinq cents personnes. La ville est administrée par des Conservateurs (qui forment, avec les Fermiers, la majorité de la population des quelques kilomètres alentour), et y vivent en plus ou moins bons termes des gens aussi différents que des Punks, des membres de la Confrérie du Serpent, des Yankees et des Skinheads. Il y a également des Marchands et des Garagistes installés sur place et les personnages pourront rapidement entrer en contact avec eux.
Leur arrivée ne passera d'ailleurs pas inaperçue : sans vraiment leur faire un triomphe, les habitants leur demanderont avec curiosité s'ils ont réussi à passer le barrage des Fils du Métal. La petite ville, qui est assez organisée, est mécontente de la proximité de pirates et les Conservateurs étaient en train d'essayer de monter une milice composée des meilleurs combattants de chaque tribu pour se débarrasser des importuns. Les Conservateurs n'étant pas très doués pour ce genre de chose, cette milice n'est pas encore pour demain... ce qui n'empêchera pas les personnages d'être accueillis relativement chaleureusement.
La seule chose qui manque à leur bonheur est la fameuse pièce détachée... Cela devrait cependant s'arranger avec un peu de patience, car un couple de Garagistes itinérants est parti récemment faire une tournée dans la campagne et devrait être de retour dans quelques jours : les Conservateurs interrogés pensent qu'ils ont sans doute en stock une pièce telle qu'en désire les personnages. Ceux-ci vont donc être obligés d'attendre leur retour et être mêlés, pendant quelques jours, à la vie de la ville. N'hésitez pas à leur créer quelques prises de bec avec les Punks ou avec des voyageurs pour réchauffer l'atmosphère. Le reste de la population, qui vit en majorité comme les protestants du début du siècle et qui adore Jason Palus, devrait rapidement porter sur les nerfs des PJ ; cela dit, s'ils veulent profiter de l'hospitalité et de la nourriture qui leur est offerte (simplement parce qu'ils ont combattu les Fils du Métal et que les gens leur sont reconnaissants), ils ont intérêt à ne pas être trop désagréables. Une aimable famille de Conservateurs, les Durant, leur offrira de les loger et de les nourrir ; ils habitent une petite maison en bois légèrement en retrait, sous un des « ponts » de l'échangeur. Si les personnages refusent toute hospitalité, ils peuvent installer leur campement à la lisière des habitations : ce sera plus pratique pour leur futur enlèvement.

Les rumeurs

Les conversations des habitants portent sur les Fils du Métal, la nourriture, le temps, les marchands... et sur un certain nombre de rumeurs que les personnages entendront au fur et à mesure qu'ils se mêleront à la population. En voici certaines, elles n'ont pas toutes rapport avec le scénario, mais elles alimentent « l'ambiance » et le réalisme de leur environnement. N'hésitez donc pas à les distiller avec l'habileté qui vous est propre...

● **Les Vikings**. Il y aurait en ce moment une descente de tribus vikings vers le sud, pillant et dévastant sur leur passage.
Véracité : allez savoir...
Utilité : aucune.

Une histoire ordinaire

Arsène Martin était en 1985 un charmant petit garçon de 10 ans, qui vivait dans un pavillon de banlieue en compagnie de ses parents. Le passage de la comète de Halley et la catastrophe qui s'en suivit les épargnèrent, mais ce ne fut pas le cas après la Grande Folie. Touchés comme 99,9 % de la population par l'étrange amnésie, les parents d'Arsène oublièrent jusqu'à l'existence de leur fils, mais le petit garçon, lui, fut l'un des très rares individus à échapper à la maladie. Gardant tous ses souvenirs dans un monde où l'immense majorité des gens ne savaient même plus comment faire marcher un robinet ou ouvrir une boite de conserve, Arsène réussit à survivre... Mais ce fut au prix de ce que dans un autre jeu on aurait appelé sa santé mentale. Voir ses parents vous oublier, régresser à l'état d'animaux puis mourir, est déjà une expérience difficile. Mais en plus, assister à l'effondrement de sa réalité quotidienne et être l'un des seuls à se souvenir d'avant, cela a aussi des conséquences légèrement stressantes. Arsène fut sauvé de la folie totale par des Indiens, qui, je vous le rappelle, furent pour des raisons inconnues moins touchés par l'amnésie et les premiers à essayer de rétablir un semblant d'organisation. Il grandit donc dans ce nouvel univers de violence et de chaos qu'était devenu le monde. Mais, contrairement aux autres, il se souvenait... Il se souvenait d'une société organisée, magnifiée et améliorée par le regard encore naïf de ses 10 ans. Il ne connaissait rien des institutions ni des principes qui la régissait, mais en gardait juste une mosaïque d'images : les parents, l'école, les jouets, les courses au supermarché... Toute l'essence de ce qui était pour lui la normalité.
Et cette normalité, il décida de la faire revivre à d'autres...

● **Les Fourmis**. La ville de Tours déserte est investie par les Fourmis. Celles-ci vivent dans des complexes souterrains. La nuit, on voit parfois des lumières et on entend de drôles de bruits.
Véracité : totale. Il y a en effet un important complexe fourmi sous la ville de Tours. Leurs souterrains donnent dans la gare et sous les HLM.
Utilité : aucune, à part la parano. Si les personnages vont se balader en ville ils ne trouveront rien, hormis un silence pesant.

● **Les Skinheads**. Une tribu de Skinheads royalistes s'est installée dans un vieux château à quelques kilomètres de là. Ils sont violents, dangereux, et enlèvent les enfants.
Véracité : il y a en effet une tribu de Skinheads royalistes dans un vieux château du coin. Ils ne sont pas particulièrement aimables, mais ils ne sont pour rien dans l'enlèvement des enfants...
Utilité : faire croire aux personnages qu'il y a « anguille sous roche ».

● **Les fous de l'hypermarché**. Une tribu de toqués inoffensifs et paranoïaques vit dans un hypermarché barricadé et entouré de barbelés de l'autre côté de la ville.
Véracité : à peu près totale. Il s'agit de la petite communauté d'Arsène Martin (voir encadré). Il n'y a que le terme « inoffensifs » qui est contestable : ce sont en effet ces fameux toqués qui sont responsables des enlèvements d'enfants.
Utilité : préparer les personnages à ce qui va leur arriver...

Parmi les pékins venant s'approvisionner au marché, les personnages pourront d'ailleurs remarquer quelques-uns des Skinheads (venus à cinq en camionnette) et un couple avec enfant des « tarés » de l'hypermarché. Tout cela se passera sans incidents, à moins que les personnages en créent.

La rançon de la gloire

A quoi mène tout cela, me direz-vous ? Eh bien à ceci : par leur accrochage avec les Fils du Métal, les personnages se sont fait remarquer. Or Arsène Martin, qui dirige sa petite communauté (ne vous inquiétez pas, vous n'allez pas y couper à la description de cette tribu) dans l'hypermarché a besoin d'adultes, et d'adultes sachant se battre.
En effet la communauté d'Arsène est plutôt élevée dans la non-violence, du moins la non-violence physique, la violence mentale étant elle tout à fait courante. Or Arsène, qui veut montrer la « voie » au monde entier et qui a des velléités expansionnistes, voudrait gagner des « guerriers » à sa cause, de manière à leur faire enlever de plus en plus d'enfants afin d'agrandir sa famille. Par l'intermédiaire du couple qui est allé faire les courses et qui a rapporté les potins de la ville, Arsène a entendu parler des personnages. Ceux-ci lui plaisent tout à fait, et il a donc décidé de... les prendre. De plus, n'étant pas de la région, ils ne seront pas recherchés pas leur tribu, ce qui arrange bien Arsène qui ne veut pas d'ennuis.
Arsène a déjà remarqué, en essayant de convaincre des gens de se joindre à sa communauté, que les réactions n'étaient pas positives. Il met cela sur le compte de l'ignorance et est persuadé qu'une fois initiés au mode de vie du « Village », comme il appelle l'hypermarché, les récalcitrants seront rapidement convaincus. Il a donc l'intention d'appliquer cette méthode aux personnages.
L'enlèvement se fera de nuit et sans violence. Les envoyés d'Arsène introduiront tout simplement des somnifères dans la nourriture des personnages et des Durant, chez lesquels ils habitent. Il y a toujours beaucoup de monde qui va et vient chez cette famille conservatrice et la tâche devrait être facile. Une fois la maisonnée endormie, ils embarqueront les personnages dans une camionnette (Arsène ne l'avait pas prévu, mais d'éventuels témoins réveillés par le bruit de la camionnette penseront aussitôt aux Skins) et les emmèneront vers l'hypermarché. Ce plan sera bien sûr rendu plus difficile à mener en raison de l'éventuelle parano des personnages : au maître de jeu de faire de son mieux, sachant qu'il y a toujours quelque chose qui peut être drogué, l'eau par exemple.

Le réveil

Les personnages se réveilleront au matin, allongés sur un lit confortable, chacun dans une petite pièce. Il y a du papier-peint à fleurs roses et vertes au mur, des petits meubles en bois blanc et d'épouvantables bibelots partout. La fenêtre a de délicieux rideaux en cretonne, et donne sur une étendue de goudron strié de peinture blanche (le parking). A une quarantaine de mètres se dresse un énorme mur (haut de 4 m) de grillage

et de barbelés, digne des plus beaux camps de concentration. Un bol de nourriture (tout à fait correcte) est posé sur la table de nuit. Les personnages ont été délestés de leurs armes, de la montre et même de leurs habits : ils sont maintenant vêtus de pantalons et de sweat-shirts verts et oranges.

Les portes des chambres ne sont pas fermées. Elles donnent sur un couloir (tapissé lui aussi de papier-peint à fleurs) qui amène dans l'immense salle du rez-de-chaussée (qui contenait les anciens rayons de l'hypermarché). Les personnages arriveront au beau milieu d'un repas (voir « Emploi du temps ») et seront aussitôt entourés par les pupilles d'Arsène, qui ne voient que très rarement des gens de l'extérieur.

Après quelques minutes, Arsène viendra à leur rencontre. C'est un homme rondelet à l'air jovial et au teint rose, habillé comme les personnages et ses pupilles de ces ravissants habits verts et oranges... Il n'est pas armé, mais est entouré de quatre « gardes », qui eux sont en jean, sweat-shirt, baskets et colt 45. Rappelons que les personnages ne sont pas armés et que cela devrait suffire à les tenir en respect... Arsène les emmènera dans une des salles de classe, et leur expliquera la situation. Il les a choisis parmi beaucoup d'autres – il a sincèrement l'impression de leur faire une grande faveur – pour devenir le bras armé de la communauté. Il a déjà des Mercenaires (les fameux gardes) pour protéger le Village des agressions extérieures, mais ce qu'Arsène désire c'est une équipe qui soit totalement convaincue par la nouvelle société qu'il veut imposer au monde... Il va donc leur faire découvrir la vie merveilleuse que sa famille mène ici avec lui, puis, quand ils seront comme les autres devenus « ses enfants », il les enverra en mission au dehors pour lui ramener de nouveaux pupilles. Il ne répondra à aucune de leurs questions, disant que tout serait expliqué en son temps. Il n'écoutera même pas les menaces ou les injures, étant persuadé que les personnages s'excuseront d'eux-mêmes dès qu'ils auront découvert quel paradis leur est offert. Il finira seulement par dire, avec un petit sourire gentil, que les contrevenants seront exposés à un certain nombre de mauvais points...

Bienvenue au Village

Voici la description du nouveau cadre de vie des personnages.

Une fois adulte, Arsène Martin a, nous vous l'avions dit, essayé de recréer l'environnement paradisiaque dont il se souvenait. Il a donc profité de la pagaille régnante pour s'installer dans un immense hypermarché qui avait par miracle échappé au pillage (les rideaux de fer étaient fermés). Le choix de l'hypermarché était crucial : pour Arsène, il s'agit du symbole du bonheur. C'était là qu'il venait faire les courses avec ses parents, là qu'il y avait des jouets, de la lumière, des gens et des tas de choses inutiles, style lampes roses en forme d'hippopotame, presse-papiers dorés et rideaux en dentelle, devenus pour lui les signes vitaux de l'ancienne société. Arsène a alors recueilli des enfants laissés orphelins par le massacre – et Dieu sait que cela ne manquait pas – et a fondé à l'intérieur de cet hypermarché une société qui rappelle la famille qu'il a perdue : il est à la fois le père, la mère et l'instituteur de ces enfants. Tout irait bien si Arsène n'était pas complètement névrosé et n'avait créé des règles absurdes, délirantes pour essayer de garder ses pupilles en enfance, qui est pour lui l'état le plus enviable dans une vie d'homme.

Une quarantaine d'habitants adultes vivent au Village, plus une dizaine d'enfants (dont certains ont été enlevés dans les fermes avoisinantes). Alors que la communauté avait démarré dans un certain libéralisme, Arsène a été obligé de prendre des mesures (d'où les barbelés) une fois ses enfants parvenus à l'âge adulte, car certains avaient émis l'étrange idée de s'en aller. Arsène, qui a maintenant 51 ans, règne sur tous en maître, et se fait appeler « Papa » par les femmes et « Maman » par les hommes. Toute personne ne respectant pas cette règle porte atteinte à l'intégrité de la famille et doit être punie (2 mauvais points).

La petite communauté vit en échangeant les produits du supermarché contre de la nourriture. Le bâtiment est carré, immense, sur deux étages. Les deux grandes salles principales (au premier et au deuxième), qui étaient réservées aux rayons servent maintenant de salle de réunion et de salle de classe. La salle du haut était occupé par le rayon nourriture (tout est maintenant périmé et la place est vide) et celle du bas, qui fait la joie d'Arsène, par le rayon vie quotidienne. C'est de là qu'il tire les vêtements verts et oranges (les derniers arrivages avant la catastrophe), le papier-peint dont il a retapissé tous les murs – il y en avait un stock énorme – tous les livres de classe et d'une manière générale tous les affreux bibelots. Les anciens stocks et bureaux du personnel ont été transformés, grâce aux meubles et à la décoration en stock dans l'hypermarché, en ravissantes petites chambres, comme celles des personnages ; chaque famille en a une.

Le règlement

Tous les membres de la communauté, même et surtout les adultes et donc même et surtout les personnages, sont tenus à un emploi du temps strict :

8 h 00 : lever et petit déjeuner.

9 h 00 : rendez-vous dans la salle de classe. Elle est composée de bancs et de pupitres en bois. Arsène y fait répéter des chansons et le contenu de livres d'enfant, que tout le monde doit reprendre en cœur. Ceux qui se trompent sont punis (1 mauvais point).

12 h 00 : déjeuner.

14 h 00 : jeux (ballon prisonnier, marelle, etc.) organisés sur le parking. Ceux qui échouent trop souvent ou qui mettent visiblement de la mauvaise volonté sont punis (1 mauvais point).

16 h 30 : goûter.

17 h 00 : préparation des devoirs pour le lendemain. Ceux qui refusent de faire leurs devoirs ou qui se trompent aux interrogations sont punis (1 mauvais point).

19 h 00 : dîner.

20 h 00 : projection de dessins animés de Walt Disney (au magnétoscope).

21 h 30 : coucher.

Une petite faute coûte un mauvais point (distribué par Arsène), une moyenne deux, une grosse cinq.
Les punitions sont données à partir d'un certain nombre de mauvais points.
3 mauvais points : Arsène coupe le petit doigt du contrevenant avec un couteau (la plupart des membres du groupe ont un ou les deux petits doigts en moins).
5 mauvais points : Arsène coupe l'annulaire.
8 mauvais points : Arsène coupe une oreille.
10 mauvais points : le contrevenant est considéré comme « nuisible » et « antifamilial » et est amené dans le bureau d'Arsène pour y être réprimé, c'est-à-dire abattu.
En distribuant les mauvais points, en parlant aux membres de sa famille ou aux personnages, Arsène est toujours d'une extrême gentillesse. Il est sincèrement désolé quand il est obligé d'infliger une punition et pleurera à chaudes larmes s'il est obligé de réprimer quelqu'un. Il passe en quelques secondes de l'euphorie totale au désespoir le plus noir, et terrorise complètement ses quarante pupilles, qui, rappelons-le, ne sont pas sortis du Village depuis leur plus tendre enfance...

Comment sortir de là ?

Faites appliquer très strictement l'emploi du temps aux personnages, d'abord sous la menace des armes des Mercenaires, ensuite sous la menace des mauvais points. Toutes les punitions devront être appliquées à la lettre, même la réprimande finale... Continuez jour après jour, jusqu'à ce que les personnages craquent et décident de réagir d'une manière ou d'une autre. A ce régime-là, ils devraient d'ailleurs rapidement être rendus fous furieux...
Ils auront peut-être d'abord l'intention de jouer le jeu pour faire croire qu'ils sont intégrés de manière à pouvoir sortir. Arsène sera très content d'eux, et le leur dira. Si les personnages lui demandent dans combien de temps il les enverra en mission, il leur répondra avec un grand sourire : « Dans quelques années vous ferez complètement partie de la famille ! »
OK, ce n'est pas la bonne solution. Alors que faire ?
D'abord, étudier la situation. En observant autour d'eux, les personnages devraient remarquer les choses suivantes :
— Il y a douze Mercenaires au service d'Arsène. Ils vivent dans des chambres (meublées, sans papier-peint fleuri) au rez-de-chaussée, et se relaient par équipe de trois. Ils montent la garde dans le parking, faisant des rondes autour des barbelés, et surveillent Arsène qui les a prévenus que les personnages pourraient être incontrôlables pendant quelques temps encore.
Pourquoi ces Mercenaires sont-ils là ? Pour surveiller l'intérieur (il y a déjà eu des révoltes, quand les premiers pupilles d'Arsène sont arrivés à l'âge adulte. Ils ont tous été réprimés, et il reste seulement les plus lobotomisés, incapables de se rebeller), pour protéger Arsène, mais aussi pour protéger le Village des agressions extérieures... Car les richesses de l'hypermarché attirent bien des convoitises. Il n'y aura pas d'attaque tant que les personnages seront là, mais rien ne les empêche de tenter de faire croire à une de ces attaques pour créer une diversion. Les Mercenaires sont des hommes de 30 à 40 ans, quasiment « à la retraite », qui ont trouvé là un emploi calme (nourris et logés) en obéissant aux caprices du vieux toqué. Ils n'ont pas l'intention d'abandonner leur travail peinard pour aider les personnages, et dénonceront toute tentative de fuite.
Ils sont bien armés (voir leurs caractéristiques), il faudra donc éviter de les prendre de front.
— Les armes et la montre des personnages sont sûrement cachées quelque part... En effet Arsène a mis les armes dans un grand placard en fer fermé à clé, dans son bureau lui aussi fermé à clé au premier étage. La montre, par contre, est dans sa poche... Arsène est toujours protégé par trois mercenaires.
— Arsène est très crédule, et si les personnages se montrent pleins de bonne volonté (après un délai raisonnable d'un ou deux jours), il gobera n'importe quoi et relâchera sa surveillance.
— Dans les chambres des Mercenaires, on trouve... les Mercenaires, bien sûr, mais aussi leurs armes et du matériel pour réparer les barbelés... dont des pinces coupantes.
En remarquant et en utilisant ces « informations », les personnages devraient finir par monter un plan.
Résumons : ils peuvent récupérer leurs armes et se battre (ou ruser) pour récupérer la montre tout de suite puis fuir, ou ils peuvent essayer de fuir d'abord pour revenir après faire une attaque contre l'hypermarché pour se venger et récupérer la montre.
Les deux solutions sont possibles, mais présentent toutes deux des difficultés. La première est très dangereuse car les Mercenaires sont nombreux et bien armés, la seconde est plus difficile à mettre en place car il faudra réussir à « engager » des alliés pour monter l'attaque contre l'hypermarché (ils peuvent essayer seuls, mais je crains que ce ne soit un peu kamikaze). A la petite ville, les Conservateurs... compatiront mais ne feront rien. Il est par contre possible de convaincre (après moult palabres) la tribu punk (les Stroyed Kepons) de venir les aider, en leur décrivant toutes les « richesses » contenues dans le bâtiment...
Quoi qu'il en soit, allez donc voir les caractéristiques des PNJ... Bonne chance !



LES PNJ

12 Mercenaires

FO 6 EN 7 AG 5 PR 7 RA 5 BE 3 IN 4 PE 6
COM 55 % CON 60 % DIS 45 % LAN 65 % MAR 45 % MEC 45 % PRE 55 % REP 50 % RES 65 % SAU 65 % SED 45 % TIR 65 %
Pour neuf d'entre eux : un poignard, un fusil à pompe. Habillés en baskets, jean, blousons de cuir.
Pour deux d'entre eux : grenade défensive, hachette, fusil de chasse. Même équipement.
Pour l'un d'entre eux : grenade offensive, hache, fusil-mitrailleur. Habillé bottes de cuir, blouson de cuir, casque en acier.
Pour tous les Mercenaires, les munitions sont en nombre suffisant.

Arsène

Les habitants du Village et Arsène sont considérés comme des Conservateurs. Ils ne sont pas armés.



Courte conclusion

S'ils se sortent de là vivants et avec la montre, les personnages pourront l'échanger contre la fameuse pièce détachée, le couple de Garagistes étant revenu de sa balade.
Ce qu'il ne faut pas faire pour avoir de la bonne mécanique... ■

** Selon la tribu des personnages, cette pièce peut varier... Choisissez cependant quelque chose d'essentiel.*

G.E. Ranne
illustration : Rolland Barthélémy

sons, Randell avait eu l'idée des abricoteurs qui faisaient pousser le gazon, tomber les feuilles des arbres, cassaient les branches, en un mot donnaient vie aux jardins. Malheureusement, étant magiques, ces auxiliaires perdaient parfois les pédales comme celui dont j'avais été victime. La voix douce et calme de mon hôte me berça tant et si bien que je m'endormis, serein et rassuré, dans l'herbe folle.

Au matin, seul et affamé, je me mis en route, en prenant bien soin de prendre un autre escalier que le petit coulimateur, une espèce d'échelle en pierre qui m'amena rapidement sur une plate-forme de petite taille. J'arrivai près de la terrasse d'une auberge où une dizaine d'individus graisseux et débonnaires contemplaient mollement un endroit particulier de la terrasse, tranquillement installés dans des sortes de hamacs à montants de bois, sirotant des boissons rafraîchissantes. Ils m'invitèrent à se joindre à eux en me désignant un hamac et un plateau de victuailles. Trop surpris pour me poser des questions je m'allongeai et entrepris de me sustenter. Puis, rassasié, j'observai mes hôtes. Tous attendaient paresseusement en échangeant quelques mots d'une voix traînante, scrutant un coin de la terrasse constellé de pétales de fleurs de couleurs différentes et où trônaient une sorte de bulbe bleu et un caillou blanc. Content de pouvoir digérer tranquillement et gagné par l'atmosphère de flemmardise extrême qui régnait dans l'assistance je me mis moi aussi à observer le bulbe. Au bout d'une heure, celui-ci explosa dans un « pouf » étouffé, projetant un pétale bleu qui atterrit assez loin du caillou blanc. Cet événement souleva quelques commentaires paresseux puis l'un des flemmards sortit un bulbe rouge de sa poche et le lança mollement en semblant viser le caillou blanc. Le bulbe n'arriva pas loin de son objectif, ce qui souleva des sifflements admiratifs. Puis l'attente reprit, le jeu continuait... Car il s'agissait bien d'un jeu, la lausannac, comme mes hôtes me l'apprirent. Il s'agissait de lancer le bulbe le plus près possible du caillou blanc puis d'attendre que le soleil le fasse exploser en projetant son pétale. La personne dont le pétale était le plus proche du caillou gagnait la partie.

Gagné par la tranquillité molle de la plate-forme, j'y séjournai quelques temps, rêvassant, l'esprit vide, en jouant paresseusement à la lausannac. Je me remis doucement de mon incarcération dans les forges, vivotant au jour le jour, ne quittant mon hamac que pour satisfaire mes besoins naturels. J'aurais pu rester ainsi des années tant la vie était sereine et étale, si je ne m'étais rendu compte un matin de l'état de délabrement physique et intellectuel dans lequel la fainéantise m'avait plongé. Effaré de mon tour de taille et de mon incapacité à réfléchir clairement, je demandai à Gustbrinof, l'aubergiste, un endroit où je pourrais reprendre forme humaine. Avec un petit sourire triste il me désigna un escalier dans lequel je m'empressai de m'engouffrer, suintant et peinant, fuyant ce lieu de déchéance humaine avec l'espoir renouvelé de dénicher Randell.

Qu'est-il arrivé à Jarandell* ?

Écrit sur un pétale de rose séché découvert dans la région des Griffurets.

« Vénéré Maître R, conformément à vos instructions, je me suis rendu dans le massif de l'IT afin de visiter le moulin de K. Permettez-moi de vous dire que les habitants de cette région ne m'ont pas semblé très accueillants. La moitié de mon escorte a en effet été égorgée, étripée ou dévorée avant même que j'arrive au village de P. Nous avons ensuite rencontré une congrégation religieuse aux mœurs plus qu'étranges, qui s'est faite un plaisir d'assassiner mes derniers compagnons. Je n'ai moi-même dû mon salut qu'à une légère indisposition qui m'avait empêché de goûter au dîner que nous avaient offert ces moines sanguinaires. Mais trêve de bavardages, revenons à l'affaire qui vous concerne... J'ai fini par trouver votre moulin au terme de deux mois d'errance. Autant vous prévenir tout de suite : il ne m'a pas paru très bien entretenu. Le rez-de-chaussée était d'une saleté repoussante et j'ai dû déplacer des quantités de gravats pour atteindre l'escalier dissimulé dont vous m'aviez parlé. J'ai été assez déconcerté de découvrir qu'il conduisait jusqu'à un gigantesque jardin en friche. Et malgré les gages confortables qui m'ont été promis, ce n'est pas sans une compréhensible appréhension que je me suis risqué dans cette végétation luxuriante. Après quelques heures de déambulation, j'ai fini par arriver à un village en ruine qui n'était plus habité que par un vieillard sénile dont j'ai dû subir les délires incohérents. Entre autres sottises, il m'a raconté que depuis que vous êtes reparti avec les trois magiciens à bord de votre « tour qui crache des flammes » en « perçant un trou dans le ciel », votre domaine a sombré dans le chaos. Il m'a parlé d'étranges « démons assoiffés de sang » lancés à vos trousses, ainsi que d'un « aigle gigantesque » qui se serait introduit par le « trou du ciel » et qui aurait fait fuir vos sujets. Inutile de préciser que je n'ai pas prêté le moindre crédit à ses élucubrations. Une fois qu'il s'est calmé, je lui ai demandé où se trouvait votre château. Il m'a indiqué une direction d'un geste évasif, et je me suis empressé de le laisser cuver en paix.



J'ai maintenant une mauvaise nouvelle à vous annoncer Maître R : votre propriété a été entièrement dévastée. Je n'ai trouvé que quelques pierres noircies, dont certaines présentaient des traces de lacérations assez remarquables. Je ne peux vous en dire plus, car avant d'avoir pu visiter les ruines, j'ai été attaqué par un immense monstre ressemblant à un rapace. Que Garwadal soit béni, j'ai réussi à me libérer de ses serres avant qu'il ne me mange ! Je crois avoir rempli honorablement ma mission et j'attends maintenant que vous payiez la deuxième partie de mes honoraires. Je vous serais par ailleurs très reconnaissant de bien vouloir m'indiquer un remède qui me permettrait de retrouver ma taille normale. Pour l'heure, je mesure moins d'un pouce de haut et cela me pause de considérables désagréments, ne serait-ce que pour vous écrire la présente lettre... »

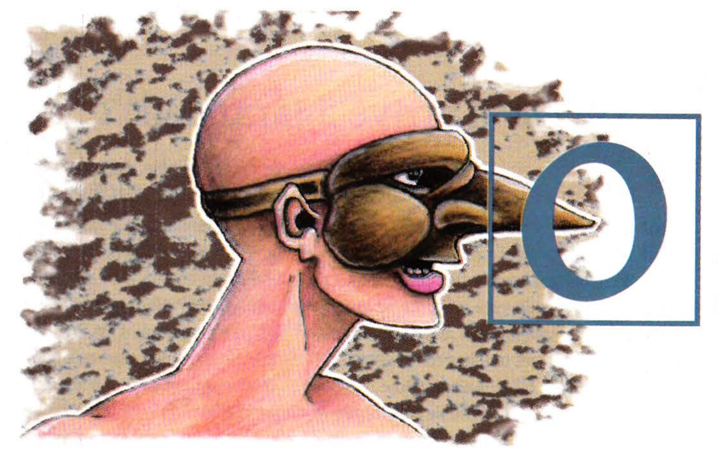
Lamb, Premier Fouineur de sa Grandeur le Roi-Dieu de Laelith

* Voir CB n° 58, 59, 60.

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

- **A bas les cadences infernales !** La situation est catastrophique sur la plate-forme de la Cure régénératrice, les dérouilleurs refusent de travailler arguant que leurs conditions de travail sont inhumaines. Les Grands Dérouilleurs-Forgerons sont incapables de mater la révolte et tous les objets en attente de réparation commencent à faire cruellement défaut dans le palais, à certains escaliers et poutrelles d'accès notamment. Il faut à tout prix remettre les forges en marche en utilisant la force si nécessaire, notamment sur les meneurs. Contrairement à ce que pensent la plupart des Grands Dérouilleurs-Forgerons, il ne s'agit pas d'un coup monté des poissonards, dont l'antipathie à l'égard des travailleurs de la plate-forme de la Cure régénératrice n'est plus à démontrer, mais tout simplement d'un problème d'inadaptation des infrastructures. Le matériel, vieillissant, s'use de plus en plus et les forges doivent fonctionner de plus en plus mais elles ont atteint leur niveau de saturation, provoquant ainsi la colère des tâcherons. Toute enquête sur les meneurs et parmi les poissonards ne mènera à rien même si elle constitue une excellente fausse piste. La solution consiste tout simplement à réfléchir et à comprendre que la capacité de la plate-forme est dépassée et qu'il faut donc l'agrandir pour y placer de nouvelles forges et ainsi répondre à la demande. Cette prise de conscience ainsi que le traitement de ce conflit social et industriel risquent fort de dérouter les joueurs les plus chevronnés.
- **Et la priorité, patate !** Depuis quelques temps de nombreux accidents de la circulation ont lieu un peu partout dans le palais. La raison en est simple : les panneaux de signalisation sont changés, voire dérobés, semant trouble et confusion au sein des déambulateurs. Ce gang responsable du chaos, certainement organisé, doit être traqué pour que tout rentre dans l'ordre. Toutes les forces vives du palais sont sur le pied de guerre mais les malfaiteurs semblent aussi insaisissables que leurs mobiles. Au cours de leur enquête, les joueurs remarqueront un jeune magicien fort correctement vêtu qui a l'air de chercher lui aussi le responsable mais avec une frénésie inhabituelle. Il semble personnellement concerné par les exactions commises contre le code des escaliers. Interrogé, il éludera les questions, déclarant agir par pur civisme. Discrètement suivi il pourra être surpris en train de démonter certains panneaux de signalisation pour les placer sous une caisse en porte-à-faux sur une baguette reliée à une ficelle. Il s'agit d'un piège pour attirer le responsable de tout ce raffut, l'abricoteur Dispotri, dont le jeune magicien avait la responsabilité et qu'il a malencontreusement laissé échapper. Dispotri s'est pris, on ne sait pour quelle raison, à aimer les panneaux de signalisation et adore les recouvrir en se polymorphant pour les faire changer d'apparence. Ce petit jeu est la cause de tous les désagréments. Le magicien, parfaitement au courant de la situation, cherche donc à piéger Dispotri en l'appâtant avec des panneaux de signalisation. C'est la seule méthode pour le prendre au piège. Pris sur le fait le magicien fautif est tout à fait prêt à passer un accord avec les joueurs pour que ceux-ci ne le dénoncent pas.

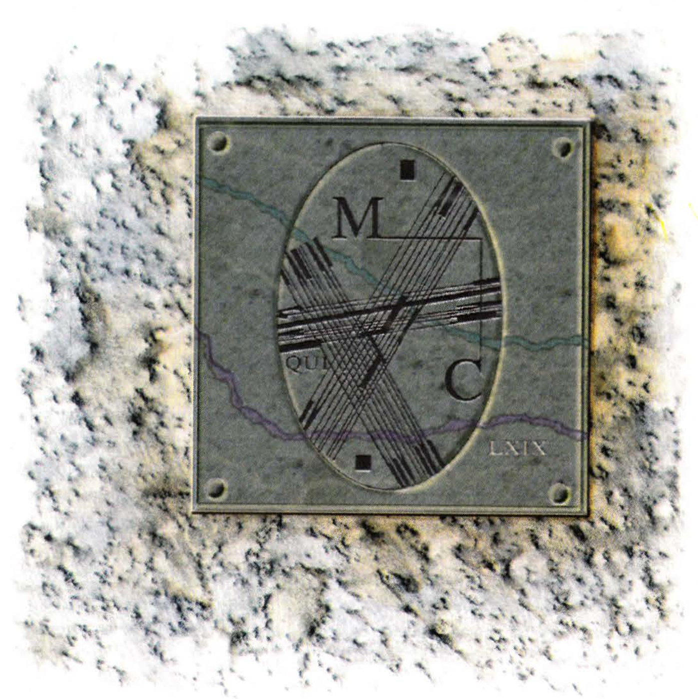


Où l'on voit notre héros travailler du chapeau, s'épanouir des pavillons et finir par oublier Djézabel.

Il me fallut plus d'une semaine d'errances et d'amaigrissement avant de découvrir la boutique recommandée par Gustbrinof lorsque je lui avais demandé où trouver dans le palais de quoi solliciter les méninges. Il m'avait indiqué l'antre d'un certain Lothar de Mézières, un ancien graveur sur pierre dans un temple de Laelith. Ce colosse à la peau sombre et à la tignasse crépue, avait commis, un soir d'ivresse, la terrible bévue d'incorporer des scènes de gaudriole dans un bas-relief dédié aux divinités de la Chasteté bien tempérée. Condamné à mort pour impiété, il avait été subtilisé au bourreau par un magicien de passage (un certain Ran d'Is), amusé de le voir distraire les passants en graffitant avec ses ongles le bois du pilori où il était exhibé, en instance d'exécution.

Il est maintenant, au palais de Randell, Grand Mandorlier des plates-formes de distraction ayant pour tâche d'amuser les badauds de ses pierres sculptées en forme d'ovale. Lothar grave à longueur de journée, dans le marbre ou le granit, des rébus, des énigmes, des anamorphoses ou des trompe-l'œil ; et comme son atelier jouxte l'escalier d'apparat de l'étude du très vertueux maître d'Orival, homme de loi, il les accroche comme des ex-voto aux marches, contremarches et piliers de l'édifice, les soumettant à la sagacité des passants qui s'essayent à en découvrir le sens caché.

Si par talent, ou par chance, vous trouviez la solution d'un d'entre eux, l'objet serait alors immédiatement décroché et remplacé sans tarder par votre portrait, ou si celui-ci est peu flatteur, par votre signature, associé à la formule consacrée : « Ici, en ce jour de......, moi Loïlque d'Orival, homme de loi, jurant et crachant, déclare que sire...... a découvert la solution de la mandorle n°...... Louée soit sa perspicacité ! » A la date d'aujourd'hui, Lothar a produit six cent vingt-sept énigmes et Loïlque a authentifié de sa signature sept réponses. Mais si vous passez par là, ne vous attardez pas trop : vous n'y trouverez pas l'illustre nom des Mar Araskib. Que mon père me pardonne ! Loué soit son nom !



Il est une seconde personne que sa bonne étoile, probablement filante, a amené en ses lieux. Il s'agit de Soliloc de Belair, un jeune hobereau qui avait imprudemment pris l'habitude depuis l'enfance d'arpenter les chemins d'aventure chaque fois que son humeur virait au gris. Une tenace et funeste joute verbale avec un magicien exaspéré l'a expédié il y a quelques années sur un banc près de la boutique de Lothar. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, Soliloc s'est fait une place au soleil des plates-formes d'agrément où il distille, entre les bruissements flûtés des fontaines et la fraîcheur odorante des citronniers, les contes qu'il a glanés au cours de ses années d'errance. Sa voix est un instrument parfait, tour à tour mélodieuse ou rauque, cajoleuse ou gouailleuse, envoûtante ou monocorde. Et toujours émouvant est l'instant où, débutant une nouvelle histoire, les yeux au plafond et les mains posées sur le cœur, il murmure cette phrase, peut-être magique, sûrement venue d'ailleurs : « Zélima, ZélimaSélim, Sélima. Si le contrat compte et que le conte raconte, alors le conteur est roi. »

C'est à ces deux personnages réunis que je dois le plus grand bouleversement de ma vie, déjà bien turlupinée.

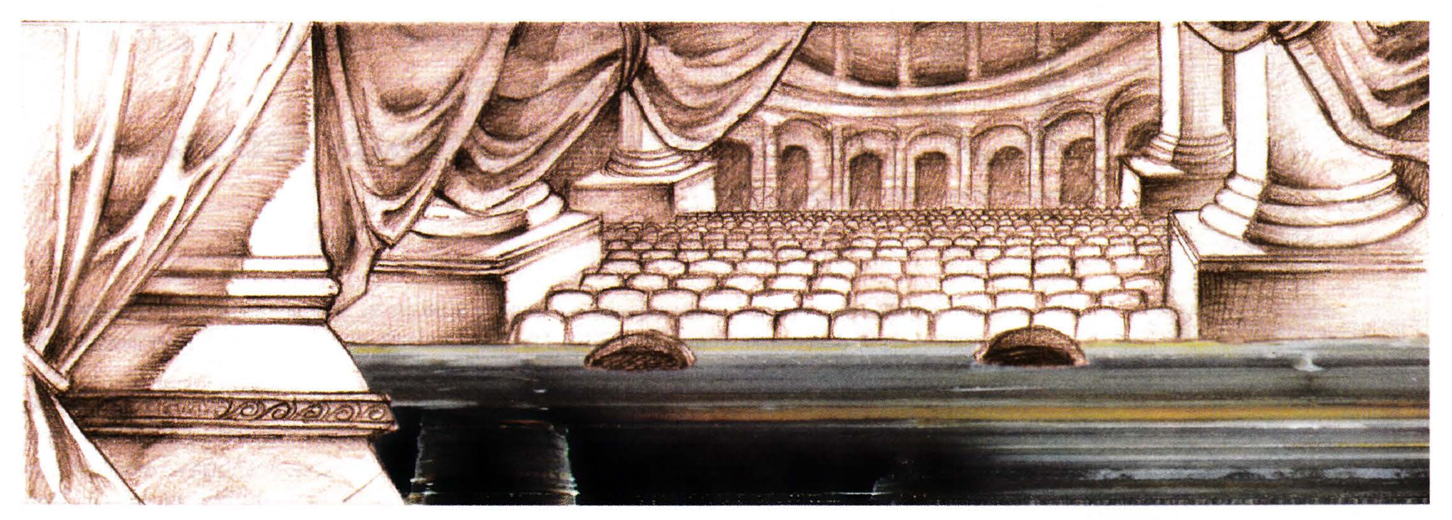
C'était un début d'après-midi oisif qui amena une fois de plus mes pas rêveurs jusqu'à l'échoppe de Lothar, et ce fut un début de soirée lasse qui m'en vit repartir, le crâne reluisant d'avoir phosphoré, le cou douloureux de s'être démantibulé et les épaules meurtries de s'être échinées. En vain. Un dernier sursaut de volonté et je m'orientai vers le jardin d'apaisement afin d'écouter, pour la seconde fois, Soliloc murmurer ce mélancolique poème appelé *Chagrins silencieux sur des barques vides.*

C'est vers la vingtième strophe, je crois, que je respirai distraitement une effluve de fleurs d'algarde. Mes sens engourdis en cherchèrent d'instinct la source. A compter de là, Soliloc aurait pu interrompre son ode pour se mettre à beugler en patois agramorien la célèbre chanson *J'ai deux grands schlourths dans mon étable* que je ne m'en serais pas aperçu. Mon être tout entier, de la pointe des cheveux à la plante des pieds était entièrement accaparé par la vision divine qui m'écarquillait les sens : des cheveux bruns gaufrés, des yeux noirs de nuit, un teint de clair de lune sur un lac d'été, un demi-sourire de madone alanguie, un cou d'albâtre gracile, et des seins !... constellés de taches de rousseur... et ronds... et laiteux...

Djézabel ?... Non, vraiment ! Une cousine aux yeux de braise ?... Une cousine qui rit quand on... ? Oui, je m'en souviens vaguement, mais vous savez, nous étions jeunes... Et Jedhaë ?... Oui, c'est plus récent, mais ça n'est pas pareil...

Elle s'appelait Léandra de Cormélise, je l'appris le lendemain, et était comédienne dans la Compagnie des Paravents amoureux. Je devins le jour-même un inconditionnel admirateur de la gente théâtrale, demandai à parler au régisseur, un dénommé Zotouque Rigoletto afin de rencontrer la troupe et visiter le théâtre, en étant si possible accompagné d'agréable manière. C'est ainsi que je m'initiai à cet univers, tout nouveau pour moi, au bras de Dame Clotilde de Feuded'là, une aimable duègne encore sémillante bien qu'un peu défraîchie ; et je dois reconnaître que même si j'avais imaginé une visite guidée un peu différente, la doyenne connaissait son sujet et celui-ci valait le détour.

La compagnie doit son nom au maître à penser de la troupe, auteur de toutes les pièces, Philéas Corvert, un diable d'homme plein d'esprit et de faconde, qui tient à bout de bras ses dix-huit comédiens. Le répertoire est varié



mais n'a qu'un seul et unique thème : l'amour. Chaque acteur a plusieurs cordes à son arc ; ainsi, selon la disponibilité des rôles et le nombre à pourvoir, Zulma Doubabil, chanteuse populaire de *Luciférine et Luciférase, fantaisie estivale avec orchestre*, se retrouva machiniste dans *Les chemins de Tolède, ou l'amour bafoué*, une tragédie. On a vu des monologues comme *Les murs du monde, essai ambitieux en un acte* regorger de personnes en coulisses alors que pour la pantalonnade à grand spectacle *L'épique répit de l'arrêt pipi*, chacun se livrait à un véritable ballet sur scène et dans les loges, changeant de costume, apportant un accessoire, déplaçant un pendrillon... Quant à l'œuvre intitulée *C'est la fête à mon c...*, pièce libertine pour soirée privée, je ne sais qui faisait quoi pour ne l'avoir malheureusement pas vue.

La programmation, elle aussi, est particulière : seule troupe du palais, son contrat exige un nouveau spectacle par semestre. La première de chaque pièce donne lieu à une grande fête costumée, suivie de trente représentations, réparties en dix soirées pour « la haute », dix soirées pour les petites gens et enfin dix soirées au public mélangé – les plus tonitruantes lorsque l'œuvre est satirique et raille les célébrités du moment. La troupe fait ensuite relâche pendant trois mois, au cours desquels Philéas écrit ; puis deux mois de répétitions et le cycle recommence. Il est de bon ton d'assister à au moins cinq représentations de chaque pièce, le talent des comédiens compensant largement les risques de monotonie.

La salle de représentation aussi est étonnante. D'une capacité de cinq cents sièges rembourrés, plus une loge pour les invités de marque, le Beau Paravent est remarquable pour son immense scène, son avant-scène modulable qui déborde dans les gradins et surtout par une machinerie ingénieuse mais cachée qui autorise une débauche d'artifices où la maestria de Randell a laissé son empreinte. Il est ainsi possible d'oblitérer le ciel par un gigantesque dais escamotable, qui peut être décoré de fresques ; masquer les planches de la scène avec du gravier, du sable ou de la terre battue ; tendre le fond de scène d'une série de draperies en soie brochée, destinées à tomber à chaque changement de tableau. On peut aussi modifier les fosses qui entourent l'avant-scène afin d'y accueillir un orchestre pour les pièces musicales, ou des parterres de fleurs pour les féeries champêtres – avec en option un ingénieux système d'arrosage zénithal qu'apprécierait mon père le Sultan. Loué soit son nom ! De nombreux effets pyrotechniques sont aussi possibles : lustres multicolores qui descendent du plafond, feux de Bengale qui cascadent du manteau d'Arlequin pour les pièces baroques, faux incendies de forêt produits par les reflets démultipliés de braseros en coulisses... Sans compter les trappes pour descentes aux enfers, les échelles pour balcons romantiques, les escaliers escamotables pour pantomimes, les filins pour ascensions paradisiaques, tous artifices qui multiplient à l'infini les entrées et sorties de scène. Mais la plus belle invention reste les paravents, de grands cubes montés sur pivot et sur rail, qui peuvent aller et venir sur scène ou en coulisse et offrent leurs quatre faces à tous les décors, fresques et perspectives imaginables ; ils peuvent même abriter des cages à oiseaux comme pour l'envolée finale de *Camille de Nesles, vie d'une martyre*.

Je vous laisse imaginer quels trésors je découvris encore dans les loges et les débarras du Beau Paravent. De quoi faire frémir mon oncle Ali Baba dans sa caverne. Mais rien de plus magnifique que ma Léandra. Heureusement pour moi, mon acharnement à tout connaître et quelques semaines d'insistance me permirent enfin de rencontrer Léandra en tête à tête et après quelques essais infructueux, de lui déclarer mon embrasement. L'affaire est maintenant entre ses mains et s'en porte bien, merci !

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

● **La carte du tendre : préliminaires.** Ce soir, la Compagnie des Paravents amoureux présente sa nouvelle pièce *Les très riches heures d'Oëmerin*. Le palais est en effervescence et malgré l'heure matinale, chacun peaufine son costume pour la fête. Mais une ombre plane : les aventuriers sont demandés d'urgence par Lothar de Mézières. Son coffre-fort a été visité cette nuit et on a dérobé le carnet qui contenait les réponses à ses énigmes. Pour ne pas perdre sa réputation et son gagne-pain, il faut le retrouver sans ébruiter l'affaire. C'est Mendhi qui est à l'origine du problème ! Avec la complicité de Clotaire Cleptomil, un serrurier d'une plate-forme inférieure, il a ouvert le coffre et recopié cinq solutions afin d'épater sa belle Léandra, puis est rentré chez lui. Clotaire, cédant au vice, n'a pu s'empêcher de voler le carnet. Mais comme il est analphabète, il ne sait qu'en faire et envisage de le jeter dans une fosse à détritus. Il faudra donc d'abord démasquer l'involontaire complicité de Mendhi, l'informer du problème, le convaincre de renoncer à son projet d'amoureux transi, puis retrouver Clotaire qui, paniqué, s'enfuira à la vue de Mendhi. Il connaît bien les lieux, court vite et s'il réalise son projet, il faudra plonger...

● **La carte du tendre : allers et venues.** Le soir est tombé ; dans deux heures, le Beau Paravent sera comble. Ceux qui n'ont pas été invités à la première du théâtre se sont rabattus sur les belles histoires de Soliloc de Belair. Mais pour la première fois, ce dernier fait faux-bond à son public : il est introuvable. Son auditoire s'impatiente et le ton monte : certains, aigris de ne pas avoir été invités au théâtre, murmurent que des malfaisants auraient kidnappé le conteur pour éviter qu'il fasse de l'ombre au spectacle. Il faut faire vite avant que la vindicte populaire ne déferle, en représailles, sur les comédiens. C'est encore Mendhi qui a fait des siennes ! Il a convaincu Soliloc de lui rédiger un compliment bien tourné pour le réciter ce soir à sa belle, après la représentation. Mais le poète s'est laissé entraîner par sa verve : perdu dans ses pensées, il écrit à l'heure actuelle la dix-huitième page de la déclaration d'amour dans un jardin secret des combles du palais. Et bien sûr, Mendhi a tout oublié, obnubilé par la beauté de Léandra qui s'habille pour le spectacle, de l'autre côté du trou qu'il a percé dans la cloison d'un débarras. Si les aventuriers mettent la main sur lui, il les aidera à retrouver Soliloc, bien qu'il ignore l'emplacement exact de la salle où il écrit. Il faudra faire vite pour ne pas manquer le début du spectacle.

● **La carte du tendre : conclusion.** La représentation fut un succès et l'ovation chaleureuse. C'est maintenant l'heure de la fête. Chacun y va de son compliment, y compris Mendhi qui est moins talentueux qu'il ne l'avait espéré le matin. Soudain, un incendie éclate dans les coulisses. Là, Mendhi n'y est pour rien ! C'est Zotouque Rigoletto, écrivain brimé, qui se venge de Philéas. Quand les pendrillons prennent feu, mû par un courage qu'il ne se connaissait pas, Mendhi se précipite pour sauver sa belle des flammes, au péril de sa vie. Les aventuriers pourront eux courir au système d'arrosage des parterres de fleurs afin de noyer l'incendie, puis quitter la scène sur la pointe des pieds pour laisser Mendhi et Léandra la finir à leur guise.



Où notre héros tombe de Blor en Blur, et réciproquement, et désespère de jamais retrouver Randell.

Conseillé par ma belle Léandra, je me mis en quête d'un certain Grand Chambellan, qui semblait-il pourrait me renseigner sur Randell. En reprenant l'exploration du palais, je ne manquais pas d'observer un fait étrange dont la répétition m'intriguait au plus haut point.

Ici et là, les murs des chambres, salles et couloirs étaient percés d'yeux de bœuf. Ces lucarnes rondes, dépourvues de vitres ou de papier huilé, semblaient plonger dans quelque univers sombre et secret.

Réponse me fut donnée alors que je traversais un hall décoré de multiples armes et armures. Un éternuement retentit à l'intérieur d'un œil de bœuf et une tête en émergea, m'observant avec une vigilance soupçonneuse. Le visage de la créature n'était pas à proprement parler bienveillant : nez épaté, yeux jaunâtres rapprochés, vifs et inquisiteurs, oreilles pointues sur lesquelles reposait en équilibre un surprenant couvre-chef. « Halte-là ! » s'écria l'étrange créature d'une voix de baryton qui me fit sursauter. « Qui êtes-vous pour traverser cette salle avec tant de morgue et d'insolence ? » Prenant un ton mesuré, poli mais ferme, je me présentai et exposai le but de ma visite. Je crus l'impressionner en ajoutant que le maître des lieux apprécierait fort peu un retard de ma part et ne manquerait pas d'en châtier le coupable. La créature éclata d'un rire caverneux : « Tu parles haut et fort, jeune coq, mais tu ne m'abuseras pas ! Ne vois-tu pas que je t'ai reconnu, Thryphol Coupe-Bourse ? Ton compte est bon cette fois, tu ne déroberas plus rien dans ce palais ! Tu finiras ta misérable existence au fond des oubliettes ! »

Un peu affolé je cherchais désespérément à argumenter avec cet inquisiteur lorsqu'une voix menue retentit dans mon dos. Une copie conforme de mon interlocuteur venait d'apparaître derrière une autre ouverture. « Ton flair t'abandonne, Blor ! Thryphol Coupe-Bourse a trépassé le mois dernier en cherchant à dérober le Ranifleur du Grand Chambellan. Par contre, je crois reconnaître en notre visiteur la silhouette caractéristique de Flurp Main-d'anguille. La dissimulation est habile, je le reconnais, dans la mesure où Flurp est bossu et scrofuleux, mais il en faut davantage pour me leurrer ! Bas les masques, brigand ! »

Blor rétorqua alors avec irritation à son collègue (nommé Blur) qu'il se trompait, et que mon visage rappelait plutôt Khlom Tire-Laine. L'autre répliqua que la couleur de mes vêtements était celle qu'affectait un dénommé Upin Vingt-Doigts. Finalement, à défaut de se mettre d'accord sur un nom, ils se résignèrent à écouter mes explications. Ils les acceptèrent de mauvaise grâce, mais avec des mimiques indiquant clairement qu'ils n'en croyaient pas un mot. « Nous vous aurons à l'œil ! » lança Blor avant de se retirer de l'autre côté de l'œil de bœuf avec le bruit d'une bouteille de vin que l'on débouche.

Je poursuivis mon chemin et débouchai dans une salle imposante où une armée de domestiques s'affairait au milieu d'un invraisemblable empilement de papiers, documents et ouvrages. Tous portaient soit des lettres, soit d'épais dossiers et la plupart convergeaient vers une large table qui semblait prête à s'effondrer sous le poids des parchemins. Y siégeait un homme d'apparence austère, le nez chaussé d'impressionnantes besicles. La plume qu'il tenait courait sans trêve sur le vélin, et même lorsque, levant la tête, il dirigeait de la voix la manœuvre de serviteurs égarés entre les piles de documents.

Poliment, je m'enquerris de son identité car sa mine sévère indiquait qu'il devait exercer quelque autorité sur le personnel du palais. Il s'agissait de Numf le Paperassier. Tout en prêtant l'oreille à mes propos, il recevait sans cesse des coursiers venus lui apporter d'épais parapheurs à l'intérieur desquels il apposait sa griffe. Certains parapheurs, dont la couverture évoquait un visage humain, étaient manifestement magiques. Ils se déplaçaient d'eux-mêmes jusqu'à sa table, d'une démarche dandinante. Une rixe éclata entre deux volumes pour une vague question de préséance. La pièce s'emplit alors de criailleries aiguës tandis que sous l'effet de la colère, les parapheurs s'agitaient et répandaient leur contenu sur le sol. Une escouade de serviteurs intervint rapidement afin de séparer les combattants et de récupérer les feuillets envolés.

« Mais on ne rencontre pas le Grand Chambellan Aëfindwel sur une toquade, comme l'on se rend chez le poissonnier, énonça Numf avec gravité. Il faut un motif sérieux, un intérêt à agir et un coupe-file signé de ma main. Avez-vous tout cela ? »

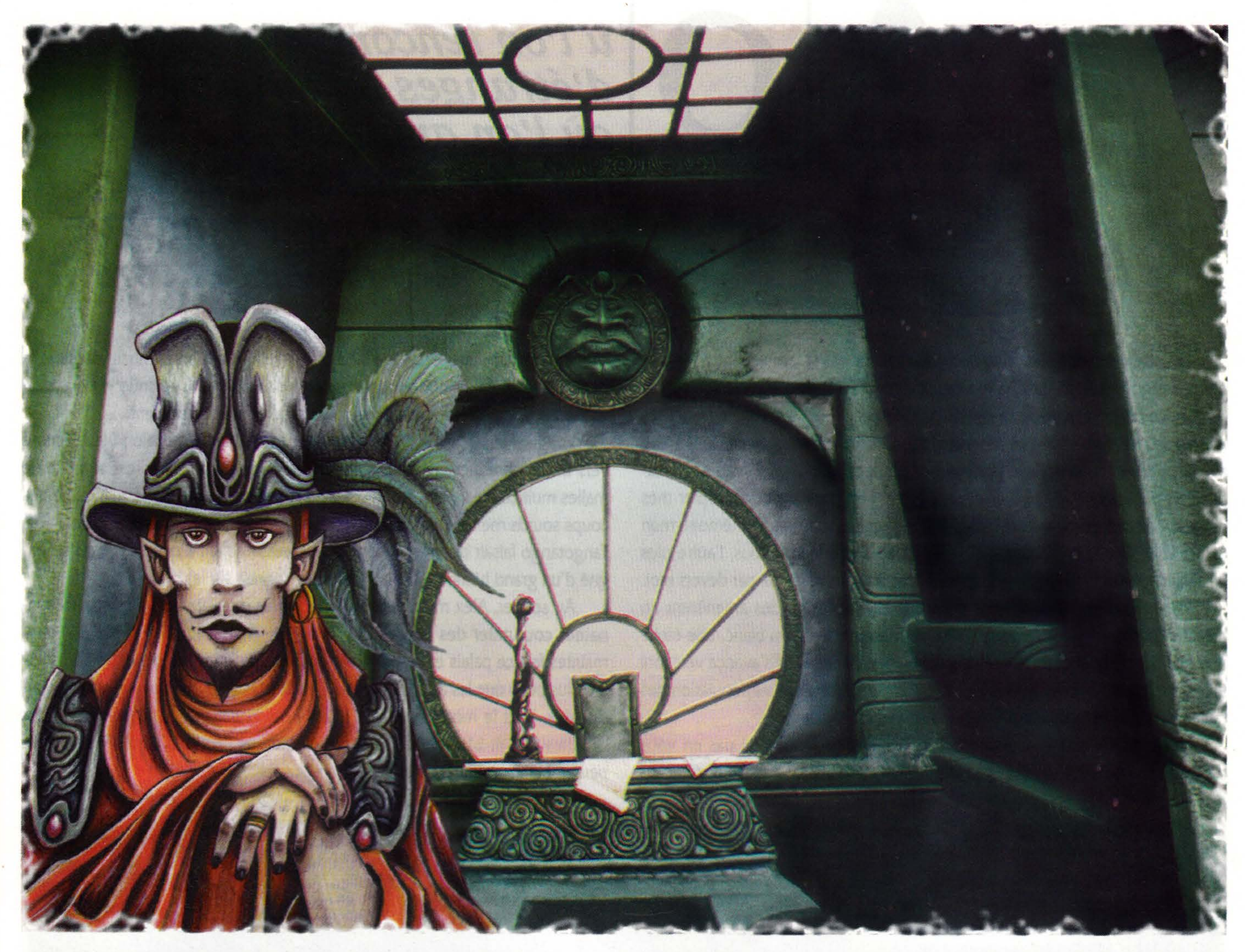
INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur la trace de Mendhi

● **Hôtes du Grand Chambellan**, les aventuriers connaissent le même sort que Mendhi. Par chance, ils parviennent à se lier d'amitié avec un vieux serviteur qui leur raconte ses malheurs. Venu apporter un ouvrage rare au Grand Chambellan, il se le fit dérober et, en guise de punition, fut condamné à la servitude à perpétuité. Si les aventuriers parvenaient à retrouver cet ouvrage, il leur fournirait un moyen de s'évader de cette plate-forme.
Les aventuriers vont devoir interroger nombre de serviteurs du palais, avant d'apprendre que l'ouvrage figurait sur la liste des Livres Interdits et qu'il a probablement été relégué dans la salle des Ouvrages perdus. Celle-ci, gardée par deux sentinelles sensibles au bon vin et un N'œiltout complaisant bien que bavard, devra faire l'objet d'une habile tentative de cambriolage. En fait, il s'agit d'un coup monté par les N'œiltout qui souhaitent faire accuser les aventuriers de vol aggravé et les faire ainsi condamner à une peine beaucoup plus lourde. Les aventuriers devront faire preuve d'astuce afin d'échapper aux multiples pièges tendus par les N'œiltout ! S'ils parviennent à dérober l'ouvrage et à le remettre au serviteur, celui-ci leur indiquera un chemin secret permettant de quitter discrètement l'endroit, et peut-être leur divulguera-t-il quelques renseignements sur le périple de Mendhi.

● **Fulsho le Malicieux**, magicien ami de Randell, est en visite au Palais. Par pure malice, il transforme secrètement l'apparence d'un des aventuriers en celle du Grand Chambellan. Bien entendu, dès que celui-ci prend avantage de la situation, il recouvre sa véritable identité ! La situation se corse lorsque le Grand Chambellan tombe malade au point de ne pouvoir présider une importante réunion. Soucieux de rendre service à Randell, Fulsho va proposer à l'aventurier de remplacer le Chambellan le temps de la réception. Encadré par les N'œiltout et le Paperassier, il sera étroitement surveillé... pas assez cependant pour empêcher un groupe de courtisans ulcérés d'enlever le Grand Chambellan afin de lui faire passer « un mauvais quart d'heure »... Les amis de notre aventurier sauront-ils intervenir à temps ?

● **Les N'œiltout sont sur les dents !** Mashrak l'Usurpateur, le célèbre voleur, s'est introduit dans le palais afin de dérober quelques objets précieux. La spécialité de Mashrak ? Se déguiser à la perfection de manière à se faire passer pour n'importe qui... le Paperassier, un vieux serviteur, le Chambellan en personne, voire un aventurier ! L'affaire se complique lorsque certaines possessions des aventuriers commencent à disparaître. Une collaboration avec les N'œiltout (mais Blor n'est-il pas Mashrak déguisé ?) permettra-t-elle de mettre fin aux agissements du voleur ?



Je lui expliquai que je faisais mon affaire des deux premières conditions et que je n'attendais qu'un billet signé de sa main pour le laisser à son travail. Cette remarque sembla lui déplaire car les besicles se réfugièrent sur son nez, et il m'apostropha d'un ton emphatique. « La paperasse, mon jeune ami, est une science exigeant un savoir livresque, et je ne délivre aucun sauf-conduit par simple complaisance. Pourquoi désirez-vous rencontrer le Grand Chambellan ? »

Force me fut de narrer une fois de plus mes aventures.

Finalement, Numf accepta de parapher un formulaire puis me le tendit afin que j'y inscrive mon nom. Mais à peine avais-je trempé la plume dans l'encrier qu'une voix de baryton retentit au-dessus de ma tête. « Au nom du Grand Chambellan, je vous inculpe du vol d'une plume d'oie de qualité supérieure, d'emprunt illicite d'encre de seiche des mers, d'usurpation d'identité avec préméditation, de présomption de gribouillage sur document officiel. Mendhi ou quelque soit votre vrai nom, votre compte est bon ! Gardes ! Saisissez-vous de lui ! » Levant les yeux, je découvris un œil de bœuf duquel jaillissait la face de Blor, déformée par un rictus de joie triomphante. Une demi-douzaine de gardes en armure firent aussitôt irruption, renversant au passage des piles d'ouvrages qui s'effondrèrent dans un concert de protestations. « Qu'on le fasse immédiatement comparaître devant le Grand Chambellan ! » couina Blur dont le faciès venait d'apparaître à l'intérieur du casque d'une armure décorative.

C'est ainsi que, victime d'accusations éhontées, je parvins enfin à rencontrer le Grand Chambellan...

Soutenue par quatre énormes piliers, la salle des audiences ne manqua pas de m'impressionner. Au fond une imposante verrière circulaire laissait passer un demi-jour plutôt sinistre. En avant de cette verrière se dressait une sorte d'autel décoré de bas-reliefs, derrière lequel trônait un étrange personnage. C'était un métis d'elfe et d'humain, vêtu de vêtements chatoyants et coiffé d'un invraisemblable haut de forme orné de plumes d'autruche sauvage. Son visage émacié était enduit d'un fard blanchâtre. Une ombre de moustache, une barbichette taillée avec soin et une boucle d'oreille de grande valeur lui donnaient un air d'esthète indolent. Il jouait négligemment avec une magnifique canne au pommeau d'ivoire. D'un geste, il renvoya les gardes puis me toisa d'un regard qui ne laissait pas percer la moindre émotion. Je jugeai plus prudent de me soumettre à cet examen avec humilité et baissai le regard.

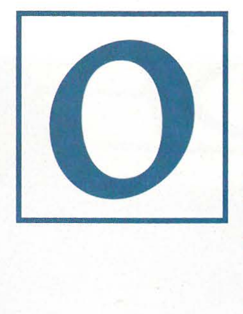
« Les N'œiltout Blor et Blur m'ont prévenu de ton arrivée. Il paraît que tu es un voleur des plus retors. Est-ce vrai ? » Sa voix contenait une infinité de modulations différentes et je ne manquai pas d'être charmé par leur variété.

Prenant une fois de plus le parti de la sincérité, je lui narrai mon aventure par le menu. Il manifesta un intérêt poli. Me prenant familièrement par le bras, il me mena jusqu'à la verrière. De là, le regard embrasait les plates-formes inférieures, et notamment celle où déambulait une foule de courtisans. « Voici sur quoi je règne, s'exclama le Grand Chambellan, une cour de parasites que j'entretiens à grands frais et qui n'ont aucun égard pour mes édits ! N'étaient la vigilance des N'œiltout et la fidélité de mes gardes, ce palais serait en proie à la gabegie ! »

Le Grand Chambellan m'apparut comme un être vraiment étrange, au discours parfois incohérent. Il me dit être un proche de Randell et avoir un lien de parenté directe avec un barde célèbre, dont il se plaisait à citer quelques vers. Mégalomane et soupçonneux, il ne cessait de m'observer à la dérobée tandis qu'il s'exaltait sur la grandeur et la noblesse de sa fonction. Après un moment, il m'avoua brutalement qu'en l'absence d'un message explicite de Randell me concernant, il se voyait astreint à m'assigner à résidence.

La cage dorée où me conduisirent les N'œiltout était certes agréable, mais il me fallait attendre le retour de Randell (le Grand Chambellan en ignorait la date) et j'étais séparé de ma douce Léandra ; j'avais le cœur lourd...





Où l'on rencontre d'étranges terroristes, où l'on apprend que les danses enfantines amènent au pays magique et bien des choses encore...

... Cette résidence surveillée ne fut finalement pas si terrible. Entre les gardiens assignés à mon bain, à ma garde-robe et à mes repas, je retrouvais l'ambiance douce et feutrée de la maison paternelle. Bien sûr, ces sinistres sires me rappelaient sans cesse en me frottant le dos, ou en me servant de la truite aux amandes et au cidre, que j'étais prisonnier légal ! Et alors ? J'avais à ma disposition un écritoire, du papier et de l'encre. J'en profitai pour recopier mes notes depuis ma découverte de la « châtaigne » et reconstituer de mémoire mon carnet vert. J'en fis deux copies, l'une destinée à être lue par tous, l'autre plus personnelle (avec des poèmes destinés à Léandra) que je gardai par devers moi.

Mais ce calme ne devait pas durer. Un matin, les gardes amenèrent un homme habillé de vives couleurs, avec un masque de clown blanc, une étoile noire autour de l'œil et un ridicule chapeau hémisphérique. Il s'avança vers moi vivement, tandis que les gardes chuchotaient à propos de la surpopulation des prisons et de la nécessité d'y apporter une solution finale.

« Alex de Tangotango, j'espère que je ne vous dérangerai pas en vous demandant de libérer la chambre bleu roi ! Voyez-vous j'ai l'habitude d'y coucher et au matin, son éclairage s'accorde avec mon humeur... » Il me serra la main, dans un geste que je supposai être d'amitié, mais lorsque je voulus lui répondre, il me dit : « Plus tard, au souper, j'ai mon entraînement... »

Intrigué, je vis les gardes déménager mes affaires du salon bleu sombre vers la chambre bleu pervenche et apporter une quantité impressionnante de malles multicolores. Alex s'enferma et je me remis à mon écriture, lorsque des coups sourds me firent m'approcher de la porte et l'entrouvrir avec précaution. Tangotango faisait des gestes compliqués, ressemblant à une danse, accompagné d'un grand bâton et, à chaque temps, cognait sur les murs.

Au souper, Alex me révéla qu'il était le fils du Maître de Musique, ordonnateur coutumier des bals du Bel Escalier. « Mais !, lui dis-je, j'ai parcouru maintes fois ce palais et emprunté force escaliers, et aucun d'eux ne m'a semblé plus beau que les autres ! » « Vous êtes un cuistre ou un étranger, me répondit Alex. Tout le monde sait que le Bel Escalier est présent dans chacun des escaliers que fit bâtir depuis le début des temps Rando le Turc ! Attendez un peu et je vous montrerai ! »

INSTANTANÉS & CONSEILS AU MJ

Des aventuriers sur les traces de Mendhi

● Alors que les aventuriers errent dans le palais, ils aperçoivent un personnage à la fière allure, costumé façon Louis XIV, mais avec un chapeau claque. Il s'installe au bas d'un escalier, sort un violon d'un étui, et joue. Aussitôt le bas de l'escalier se nimbe d'une pâle lueur violette tandis que l'on entend au loin des fifres et des tambourins qui font des répons au chant du violon. La brume va recouvrir le violoniste et bien sûr, si on veut accéder au Bel Escalier, il faut à son tour y pénétrer. Une fois de l'autre côté, les voyageurs sont pris dans une sorte de fête campagnarde. Ce ne sont pas de vrais paysans mais des nobles qui « s'encanaillent ». On met des bonnets de couleurs aux aventuriers, on les fait entrer dans une ronde, etc. Impossible de mettre la main sur le violoniste (« Maître Zahn ? Oh, il ne reste jamais bien longtemps ! ») Après la fin des festivités, on demandera aux voyageurs s'ils sont nobles (s'ils disent non, ils seront ignorés et il leur sera impossible de demander le moindre renseignement) , puis ensuite d'exécuter une danse de chez eux (suivant le résultat, ils seront considérés comme de hauts dignitaires ou bien comme des personnes un peu simplettes). Le problème le plus grave est que toute danse particulièrement mal exécutée peut avoir des conséquences magiques catastrophiques. Le personnage peut grandir, rapetisser, passer dans un plan « éthéré », être envoyé « quelque part ». De plus, dans le Bel Escalier, les téléportations d'autre nature sont annulées.

Si nos aventuriers recherchent Mendhi, il leur sera répondu qu'on l'a vu aux Marches du Rigodon. Cette contrée est située six marches plus bas, et la marche suivante est actuellement en révolution. Les Compagnies Quadrilles (des ex-mercenaires) ont pris le pouvoir et veulent passer au carrousel (une machine de torture un peu spéciale) tous ceux qui « ne marchent pas droit ».

C'est d'ailleurs à cet instant qu'une cacophonie extraordinaire de trompettes retentit, assommant à moitié nos gardes. Dans un nuage de farine, une troupe d'une dizaine de jeunes gens déguisés, qui avec des masques de squelette, qui avec des tutus roses, criaient à qui mieux mieux : « Nous sommes les terroristes, nous faisons peur, boum, boum, vous êtes morts, laissez échapper vos prisonniers ! »

« Ah !, les braves amis, ils viennent nous délivrer, comme il est de coutume. Venez, suivez-moi, dit Alex, nous allons emprunter le passage dérobé. » Il souleva le tapis, ouvrit une trappe et sauta dans l'ouverture sombre, suivi par la joyeuse bande d'énergumènes. Je restai, interdit, sur le bord du trou où une plaque de cuivre indiquait : « Je n'ai pas dérobé ce passage, je l'ai juste emprunté, signé Arsène Rumba ». Les gardes reprenaient leurs esprits et me jetèrent un tel regard qu'à mon tour je sautai dans l'obscurité !

Après une chute qui me sembla particulièrement lente et longue, j'arrivai sur un coussin de plumes. Alex m'attendait avec ses amis, des nobles comme lui sur le chemin du grand bal du Bel Escalier. Chaque femme était accompagnée d'un valet, et chaque homme de deux servantes. Alex les nommait Valseurs et Valseuses, car ils aidaient en dansant au passage des escaliers ordinaires vers le Bel Escalier.

Alors que je notai ces renseignements, Elvire de Pasodoble, une brune gracile au teint ivoire, se mit dans une rage folle et m'arracha mon carnet des mains. « Pas d'écrits ! Pas de lois ! Habitudes et coutumes, improvisation et tradition... À bas le Grand Paperassier, qu'il s'étouffe avec ses parchemins ! » Et tous les nobles claquèrent en même temps des mains, près de leur oreille droite, s'écriant « Olé ! ».

Alex s'excusa mais le mal était fait, mes deux cahiers avaient filé dans une rigole. En effet, nous étions dans un cul de basse fosse, avec un maigre escalier de pierraille. Alex nous fit mettre en cercle, mains dans les mains, et me plaça entre ses deux Valseuses. Alors que nous tournions en nous approchant de l'escalier, tous s'écrièrent : « Colimaçi, colimaçon, que par ce chant nous quittions cette prison ! »

Nous étions dans le Bel Escalier, et jamais je ne vis rien de plus beau.

Il faut savoir avant tout que chaque marche de cet escalier est monumentale, longue d'environ quatre kilomètres, large et haute de huit cents mètres. Le sol est de marbre, et toutes les habitations en toiles légères et multicolores, soutenues par de hauts piliers de basalte. Bien sûr, de plus petits escaliers permettent de monter d'une « grande » marche à l'autre. Chacune de ces plates-formes gigantesques est régie par un Seigneur, qui prend le nom, par exemple, de Seigneur des Marches de la Polka. On y danse, on s'y amuse et on dénigre sans arrêt le Grand Chambellan. Plus étrange, il n'existe aucune loi dans ce royaume mais un ensemble d'us et coutumes dont je n'ai pas réussi à savoir si elles changeaient sans arrêt ou si on les modifiait au gré de son humeur. Ici, il n'y a pas de châtiment autre que le bannissement, qui se fait à l'aide d'un pas compliqué, et que l'on nomme contredanse.

Alex et Elvire me quittèrent, et je déambulai de ci de là, faisant connaissance avec cette étrange cour. Je me présentai comme fils de Sultan, ce qui me valut considération et respect, mais aussi grand embarras quand on me demanda d'exécuter une danse exotique. Ma gigue du Sabre eut un succès mitigé et pour la première fois je regrettai d'avoir préféré la géométrie aux bons usages.

Plus tard, ma curiosité coutumière me fit rencontrer un vieil ivrogne, Basile de Bourrée, qui m'apprit d'étranges choses sur le Bel Escalier. Tout d'abord, il n'y a pas un escalier, mais deux, enroulés l'un dans l'autre, en sens contraire. Le premier est l'escalier qui monte au ciel, le second celui qui descend aux enfers. Si on se trompe dans les pas de danse, on aboutit au mauvais escalier. Plus ennuyeux encore, si l'on ne respecte pas le bon rythme, on change de taille. Ainsi, les nuages que l'on voit parfois assombrir le ciel du Bel Escalier sont les chaussures de voyageurs loin au-dessus de nous, et les fourmis à nos pieds sont encore d'autres aventuriers. Heureusement, toute personne de taille non compatible devient intangible aux autres...

Comment je revins...

Un jour que je faisais une démonstration de la gigue du Sabre, mes yeux se brouillèrent et je me retrouvai dans un escalier de jade. Aussitôt de doux bras blancs se refermèrent sur moi. C'était Djézabel, et elle me souriait ! « Tu es revenu Mendhi, je le savais ! Ton père m'avait dis que tu apparaîtrais le jour où notre chambre serait prête... Regarde cette merveille, ce nid d'amour perché au sommet de cette tour en marbre... »

Complètement déboussolé, je descendis l'escalier et trouvai mon père en grande discussion avec un homme que je reconnus aussitôt, et qui me fut présenté comme Randi l'architecte. Un peu plus tard Randell, car c'était lui, me prit à part et m'expliqua son marché. Il me laissait revenir parmi les miens mais en contrepartie, je devais être disponible à tout moment s'il avait besoin de moi. Plus méchamment, il me fit remarquer que si je ne voulais pas voir disparaître un jour ma femme ou mes futurs enfants, je devais garder ce marché secret...

... Je suis vieux maintenant, mes enfants sont loin, Djézabel est dedans sa tombe ; j'ai vécu de multiples aventures avec Randell, sous ses diverses incarnations. Que pourrait-il encore m'arriver ? Rien sans doute !

Premier prix de coordination gymnique et sportive : **M. Noël Jean-Marie et M. Dion Franck.** Premier prix d'écriture, catégorie ethnographie pécheresse : **M. Lhomme Tristan.** Premier prix d'écriture, catégorie océanographie stellaquaire : **M. Gerfaud Denis.** Premier prix d'écriture, catégorie Guide bleu : **M. Balczesak Jean.** Premier prix d'écriture, catégorie législature et coulimatage : **M. Twardowski Mathias.** Premier prix d'écriture, catégorie de Mézières, de Belair et de Cormélise : **M. Noël Jean-Marie.** Premier prix d'écriture, catégorie paraphes et paperasses : **M. Beck Denis.** Premier prix d'écriture, catégorie ronds de jambe et entrechats : **M. Rosenthal Pierre.** Premier prix d'écriture, catégorie manuscrite : **M. Guiserix Didier.**

Prix d'excellence de modèle vivant, catégorie dessin et volume : **M. Dion Franck.** Prix d'excellence de modèle vivant, catégorie dessin et infographie : **M. Noël Jean-Marie.** Prix d'excellence de modèle vivant, catégorie photographie : **M. Guiserix Didier.** Premier prix d'efficience pointilleuse : **la chorale des petits logiciels à la prise de tête sous la direction de M. Macantoche de Efixe.**

Prix de la meilleure source d'inspiration respectueuse : **M. Vance Jack, M. Verne Jules, M. Fred du A de l'Atlantique, M. Méliès, M. Simbad le marin, M. Python Monthy, M. Caroll Lewis, la compagnie du Soleil...** Premier prix du plus beau chat du monde, ex-aequo : **Mlle Ennie Coon et M. Gronoscar.**

Premier prix de la meilleure référence, catégorie pour en savoir plus sur Randell, Jarandell et Laelith : **CB 58, 59, 60, 68, hors-série Laelith.** Premier prix du prochain numéro, catégorie ont été déclarés vainqueurs : **un poster-écran et un scénario.**


NOUS DANSIONS SUR LA MARCHE DES VALSPIRALES, QUAND
JE RECONNUS À MES CÔTÉS SOUS UN MASQUE TRISTE, RANDELL
C'EST LA SEULE FOIS OÙ IL SE CONFIA VRAIMENT : UN JOUR, JE
VERRAI, MARUTTO, GARUFFHAL ET GLINYA MOURIR, USÉS PAR L'USAGE DE LA
MAGIE ET PAR L'ÂGE PRÉMATURÉ INFLIGÉ AU JARDIN DES
MAGICIENS. TROIS VIES ENTIÈREMENT ABSORBÉES PAR
LA CONCEPTION D'UN ÉCRAN DE FUMÉE ENTRE LE " GRAND
RANDELL QUI LES A TIRÉS DE L'ORPHELINAT " ET LES SBIRES
QUE CET IMBÉCILE PRÉTENTIEUX DE TSAN D'UINN
OLOVERHT A LANCÉ À MES TROUSSES
– TSAN DUINNE, SIRE RANDELL ?
– NE PRONONCE PAS CE NOM TROP FORT PETIT ASTRONOME
TSAN : PREMIER PHILOSOPHE D'ANGS SHELYSS DE AER
LE PLAN DES SPHÈRES MÉDIANES, QUE J'AI UN JOUR CONTREDIT
SUR UN SUJET GRAVE. QUE NE PEUT-ON RAVALER SES PAROLES
PRÉTENTIEUSES ET MALVENUES....
– JUSTEMENT, SIRE RANDELL, NE PEUT ON PAS LES RAVALER
OU LES EFFACER ?
– TU VEUX ESSAYER, JEUNE RÊVEUR NÉANMOINS INGÉNIEUX ?
TU REFUSES L'INÉLUCTABLE ? RÉFLÉCHIS DONC À CE QUE
TU VAS ENTENDRE... »
ET RANDELL ME LIVRA LES ORIGINES DE CETTE FOLLE
POURSUITE À MORT QUI FÛT LA CAUSE DE MARANDELL
ET AUJOURD'HUI DE CETTE LUNE AGONISANTE
À QUI LE MAGICIEN A REDONNÉ VIE :
STELLAQUANDE, L'ÎLE DES ÉTOILES, CARREFOUR
DES MILLE FAUSSES PISTES
DE CE JOUR, JE PERDIS LE SOMMEIL ET
IL EN SERAIT AINSI JUSQU'À CE QUE
JE TROUVE UNE IDÉE....
MENDHI-MAR-ARASKIB

Fwouinn



CORRESPONDANCES DE FWOUINN LE PARCHEMINÉ, EXTRAITS

le Parcheminé

III, 9, à Gastor Gastorax

Cher collègue,
L'idendification de l'article B66 que vous m'avez fait parvenir la semaine dernière s'est avérée positive en tous points.
Rappelons brièvement de quoi il s'agissait : une sorte de disque d'une quinzaine de centimètres de diamètre sur deux ou trois millimètres d'épaisseur, avec un bord relevé d'environ deux centimètres de haut.
Cette espèce d'assiette est faite d'une matière brune, légère et friable, et est intérieurement tapissée d'une couche de matière jaune, gluante et poisseuse, où sont entassées les unes contre les autres une trentaine de petites sphères rouges et molles.
Laissez-moi d'abord vous dire que vous avez eu raison de vous en méfier et de me l'envoyer sans délai.
Quand vous connaîtrez la vérité, vous frémirez d'un grand frisson d'angoisse rétrospective.
Mais venons-en au fait. Selon moi – et selon Prâlinor le Goûteux que j'ai amplement consulté en la circonstance –, selon moi, dis-je, il ne peut s'agir que d'une Tarte-aux-Cerises.
Mais attention ! je n'ai pas tout dit... Il ne peut s'agir que d'une Tarte-aux-Cerises élaborée par le Pâtissier Suprême.
Vous ne riez plus ?

Bien à vous, Fwouinn le Parcheminé

III, 11, à Nemirald le Jaune

Cher confrère,
Je ne vous ferai pas languir inutilement. Oui, je connais le chemin du manoir de Kamikazol ; oui, j'en connais la principale entrée secrète ; oui, je connais le véritable nom de la Chose-qui-Garde-et-Regarde ; mais vous l'indiquerai-je ?
Sincèrement, je vous déconseille ce voyage, car je sais déjà que votre mort prématurée pèsera longuement sur ma conscience.
Enfin, puisque vous y tenez.
Le manoir de Kamikazol se dresse au beau milieu de la vallée des Chèvres Edentées au fin fond du pays de Torgne.
Connaissez-vous les Torgnolites ? C'est un peuple abusif qui frappe avant de comprendre, qui ne comprend pas pourquoi il frappe, et qui refrappe encore. Les plus évolués peuvent faire de bons aventuriers, à condition toutefois qu'ils parviennent à sortir de la vallée des Chèvres Edentées. Ces animaux sont atroces. Une chèvre ordinaire vous encornerait un bon coup, puis vous déchiquèterait en deux ou trois coups de dents. Une mort funeste, certes, mais relativement rapide.
Tandis que privées de dents comme elles sont, ces créatures vous pincent et vous repincent pendant des heures avec leurs gencives, vous sucent et vous ressucent pour aspirer la moëlle de vos os, et c'est une mort insoutenable !
Enfin puisque vous y tenez.
Sur la muraille au pied de la tour nord, se trouve dessinée une petite porte en trompe-l'œil, un dessin assez malhabile qui en réalité ne trompe personne. Frappez onze fois à cette porte et l'on vous ouvrira. La femme qui vous ouvrira voudra vous embrasser ; il faudra la laisser faire. Son mari surgira à cet instant et voudra vous casser la figure ; il faudra le laisser faire.
La sœur de la femme surgira à ce moment et dira en vous prenant la main : « Viens, je connais l'entrée secrète... »
Cette fois, à vous de choisir votre conduite.
Sachez seulement que Kamikazol, le maître des lieux, et la Chose-qui-Garde-et-Regarde ne font qu'un, et que vous ne pourrez manquer de le rencontrer. Il vous donnera des tartes, et aussi sûrement des éclairs. Car ce magicien que vous comptez provoquer, sachez encore qu'il n'est autre que le Pâtissier Suprême.Vous y tenez toujours ?

Bien à vous, Fwouinn le Parcheminé

III, 17, à Chrysalis aux yeux de braise

Ma très chère nièce,
Joyeux anniversaire pour tes onze ans ! J'espère que le gâteau que je t'envoie te fera plaisir, il provient du Pâtissier Suprême.
Sois seulement prudente avec tes camarades de goûter.
Les champignons de pâte d'amande qui en égayent le pourtour ont un effet classique, je ne t'apprendrai rien. Si tu manges un bout du pied, tu te mettras à grandir. Pour retrouver ta taille normale, ou moins encore, il faut manger un bout de la tête.
N'essaie pas de souffler les bougies, tu te couvrirais de ridicule. Elles sont sous l'emprise d'un sort de Lumière Continue Conditionnelle et n'obéissent qu'aux mots de commande : « Ofe » pour les souffler, « Ohn » pour les rallumer. Tes petites amies vont être mystifiées.
Les fleurs en chocolat ne sont pas moins amusantes. Si tu les croques en retenant ta respiration, elles arrêteront le temps pour tout le monde sauf toi. (Pour le faire repartir, siffle entre tes doigts.) J'imagine déjà les farces que tu vas pouvoir faire avec ça.
Attention aux lettres de la banderolle en nougatine où est écrit « Joyeux anniversaire ». Les voyelles font plonger dans un sommeil cataleptique que seules peuvent guérir les consonnes. Le Y est un joker surprise dont je te laisse découvrir l'usage.
Pour acquérir une force de géant, suce les bonbons jaunes. Si tu les croques, tu pourras souffler du gaz enflammé comme un dragon.
Enfin, les deux cannes de sucre d'orge sont deux jolies baguettes magiques. La jaune et verte change la limonade en champagne au mot de commande « Abracadibulle ». Cela te permettra d'égayer un peu ta petite fête. Quant à la rose et bleue, elle ne contient qu'un seul sort, mais c'est un sort de Souhait. Réfléchis bien avant de l'utiliser, car il te permettra de choisir toi-même ton nouveau cadeau d'anniversaire.

Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé

Denis Gerfaud ; illustration : Didier Guiserix

Le démon qui est en vous...

Continuant sur la lancée inaugurée dans le dernier numéro, je vous propose un système de « régulation » de la magie, adaptable assez facilement à tout jeu fantastique (hormis Stormbringer ou les jeux dans lesquels les démons sont à la base même de la magie).

De la magie noire

Vous avez sans doute remarqué que, dans la plupart des jeux médiéval-fantastique, les magiciens (et parfois les prêtres) peuvent se transformer en armes à distance mortelles : boules de feu, envoûtements, emprisonnements ; toute une pléiade de moyens plus ou moins efficaces contre leur prochain. Bien sûr, les guerriers utilisent les armes (au contact ou à distance), mais les sorciers manipulent des « énergies » qui sont sur un plan d'existence différent.

Si vous désirez changer radicalement la mentalité de vos lanceurs de sorts, ainsi que celle de l'univers dans lequel ils évoluent, introduisez la notion de magie noire et de magie blanche. Il n'est pas nécessaire de changer votre système de magie mais simplement d'y ajouter des points de Magie noire.

La magie noire se définit de la façon suivante : toute action magique qui a pour but de nuire à un être vivant, ou d'agir sur lui sans son consentement, est de la magie noire. Toute destruction de substances pouvant servir à la vie (eau, air, sang, sève, etc.) est de la magie noire.

La magie blanche est simplement la magie qui n'est pas de la magie noire, ainsi que la magie qui lutte contre la magie noire. Pour résumer, vous devez garder en mémoire que la principale différence entre les deux types de magie est *l'intention.*

En pratique

Tous les magiciens et prêtres ont une caractéristique de Magie noire qui est de 0 à la naissance. À chaque fois qu'ils lancent un sort de nuisance, ils augmentent leur score de Magie noire. Vous devrez calculer un barème de Magie noire pour chaque sort mais en voici les barèmes généraux : tuer un humain : 10 pts, tuer plusieurs humains d'un seul sortilège : 2 pts par victime (mais 10 pts pour le premier), envoûter quelqu'un : 1 à 4 pts, rendre quelqu'un malade : 1 à 20 pts.

La magie noire étant une affaire de symbolisme et d'intention, des pratiques, même indirectes, peuvent apporter des points de Magie noire. Par exemple, tuer quelqu'un en vue d'une pratique magique donne des points de Magie noire, même si on n'est pas la personne qui a commis l'acte mortel. Dans ce cas précis, l'assassin, même s'il n'est pas magicien, gagnera aussi des points de Magie noire. Il aura été « contaminé » par cet acte magique.

Plus délicat, les sorts de « défense ». Faire apparaître une fosse garnie de pieux est de la magie blanche si on la fait surgir devant une troupe qui attaque, et que cette troupe peut stopper avant de tomber dedans. Faire apparaître la même fosse sous les pieds des assaillants est de la magie noire.

Protéger un objet par des barrières magiques est de la magie blanche, le protéger par des sortilèges de destruction est de la magie noire. Détourner un ennemi par des pièges est de la magie blanche, l'entourer de pièges et donc l'obliger à passer par l'un d'eux est de la magie noire.

Un sort de contre-attaque, même mortel, ne donne pas de points de Magie noire. Un sort d'attaque, même contre des criminels, donne des points de Magie noire, tant qu'il n'a pas été lancé en état de légitime défense. Il vous faudra donc créer pour votre système de magie un sort spécial qui renvoie à l'agresseur l'effet de son sort, ou la force de son coup physique. Ce sortilège prendra le nom de Contresort ou de Sort de contre-attaque.

Précisions

Même un sortilège qui semble bénéfique est de la magie noire s'il modifie la cible (physiquement ou moralement) sans son consentement. Ainsi rendre invisible un ami est de la magie noire (cela ne coûte qu'un seul point de Magie noire) si c'est réalisé sans lui avoir demandé.

Fabriquer un objet magique, même une arme, est de la magie blanche. Sauf si cet objet a un effet qui ne peut être que de la magie noire (un anneau de désintégration est de la magie blanche, un collier d'hypnotisme est de la magie noire), ou nuit à une catégorie d'êtres (une masse contre les kobolds est de la magie noire, seule exception : les armes contre les démons).

Enfin, un dernier exemple, pour que vous cerniez bien la différence : les sorts de guérison. Guérir un homme conscient sans lui demander son avis est de la magie noire. Pour guérir un homme inconscient, il faut d'abord faire une prière pour demander pardon, sinon c'est de la magie noire. Guérir un homme qui a été envoûté pour aller se battre, et donc le renvoyer au combat sans son réel consentement, est aussi de la magie noire.

Les effets de la magie noire

À chaque fois que le magicien atteint un score de Magie noire multiple de 20, on fait un test pour savoir s'il est possédé ou non par un démon. Pour ce test, on divise le score en Magie noire par 20, et on lance deux dés. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre calculé, il y a possession. Il n'y a donc risque de possession qu'à partir de 60 pts (60/20= 3, il faut faire 2 en lançant deux dés à six faces).

Les effets de la possession sont simples : le magicien est dévoré par des sentiments démoniaques et devient un personnage-non-joueur. Le joueur confie sa feuille au meneur de jeu et recrée un personnage. Le MJ peut également permettre au joueur de continuer à jouer le personnage mais chaque fois qu'il le désirera, il obligera le magicien à faire ses quatre volontés.

Tant que l'on n'est pas possédé mais que l'on a des points de Magie noire, les tests de volonté peuvent être ajustés au bon vouloir du meneur de jeu (en général, le score de Magie noire divisé par 20, arrondi au chiffre supérieur). Vous pouvez également décider que tout personnage qui commet des actes particulièrement immoraux gagne de la Magie noire, même s'il n'est pas magicien.

Un sincère repentir, des rituels particulièrement longs et pénibles peuvent faire baisser le score de Magie noire (en général 1 pt par semaine), mais jamais en dessous de 50 pts.

Pour Simulacres

- Dans un univers médiéval-fantastique, la possession se traduit par plusieurs effets :

— La valeur en Cœur descend à 3, à raison d'un point par mois.

— Il y a perte d'un EP mais gain de 1 dans une Énergie Magique.

— Le « démon » apprend 3 sortilèges supplémentaires au sorcier.

Le score de Magie noire d'un sorcier peut être détecté grâce à un sortilège approprié.

- Pour Capitaine Vaudou, ou tout Univers plutôt « historique » avec des sorciers, les jets de possession peuvent être plus fréquents et plus faciles. Par exemple, on les fait tous les 10 pts, en divisant le score de Magie noire par 10. En revanche, les « démons » sont bien moins puissants, apportent moins de sortilèges, le joueur ne perd plus son personnage sauf durant des « crises » laissées à l'appréciation du meneur de jeu.

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

Crédits. *Ce système n'aurait pas pu voir le jour sans les excellents romans du cycle des enquêtes de Lord Darcy, de Randolf Carter :* Tous des magiciens *et* C'est dans les yeux *(édités par Temps Futur, épuisés).*

Nouvelles du front : un jeune lecteur de Casus Belli a créé un univers médiéval-fantastique nommé Cadilum, voir en rubrique Nouveautés.

Rencontre Cosmique

Quelques variantes sur le destin, la nouvelle version, deux créatures...

L'arrivée en France, par navette spatiale spécialement affrétée, de la toute nouvelle édition américaine de *Rencontre Cosmique* est l'occasion de revenir un peu sur le jeu de plateau le plus original de ces dernières années galactiques.

Le signe du destin

Le destin se prête à d'innombrables jeux, et peut prendre de nombreuses formes. Si la pile du destin de la première édition Eon était sans nul doute plus élégante, les cartes du destin sont plus pratiques et permettent une personnalisation plus facile de votre jeu. Les possesseurs de l'édition française pourront facilement se constituer une pile du destin conforme aux normes intergalactiques en remplaçant les disques stellaires de la tasse de la destinée par un jeu de 18 cartes, 3 par joueur, sur lesquelles figureront les couleurs des différents joueurs. Donc, à vos feutres et à vos ciseaux...

Ceci étant fait, voici comment jouer avec le destin...

Le sens de la destinée

Selon les règles officielles de *Rencontre Cosmique*, le destin a une signification extrêmement précise. Vous devez attaquer le joueur dont vous avez tiré la couleur, et ce combat doit se dérouler contre une planète de son système d'origine. Cette règle laisse peu d'initiative aux joueurs. Des interprétations moins restrictives sont possibles.

Ainsi, les routards de l'espace préfèrent généralement la variante dans laquelle vous devez combattre dans le système indiqué, mais pouvez y attaquer n'importe quel joueur ayant une base dans ce système. Une autre lecture du destin est encore possible, dans laquelle la couleur tirée indique l'adversaire du combat, ce combat pouvant se dérouler en n'importe quel point de la galaxie. Ces deux variantes ont pour effet d'accroître les possibilités de choix des joueurs, mais aussi d'allonger sensiblement les parties en permettant des contre-offensives contre des bases adverses extérieures.

Il est possible de combiner ces deux règles en marquant deux cartes de chaque couleur d'un symbole « système », et la troisième d'un symbole « joueur ». Une carte « système » vous fait attaquer le joueur de votre choix dans le système indiqué ; une carte « joueur » vous fait attaquer où vous le souhaitez le joueur indiqué. Précisons qu'un joueur a toujours la possibilité de refuser une carte de sa propre couleur, quel qu'en soit le symbole, et d'en retirer alors une autre.

Ceux qui utilisent régulièrement cette variante pourront également adopter l'édit Destin Farceur qui permet de modifier le symbole figurant sur la carte, sans en changer la couleur.

L'envers du destin

Certaines éditions proposent une intéressante variante, le cône inversé. Une carte du destin de chaque couleur est marquée d'un signe particulier. Lorsque cette carte est tirée, le cône de l'hyperespace est retourné. Le combat se déroule ensuite normalement, à cela près que les récompenses des alliés sont inversées : les alliés défensifs gagnants s'installent sur la planète attaquée, les alliés offensifs gagnants retournent sur leurs bases mais reçoivent des pions du Trou Noir ou des cartes du Pot en récompense. Précisons aussi que, pour cette variante comme pour la précédente, le Dictateur peut changer la couleur du disque mais en aucun cas le symbole qui y figure.

Libre arbitre

Ajoutez à votre jeu de cartes une carte multicolore. Le joueur qui la tire a la possibilité d'attaquer où il le souhaite le joueur de son choix...

Echo du destin

L'Echo du Destin est un édit qui doit être joué, sur soi-même ou sur un autre joueur, juste avant le début d'un duel. On ne tire pas alors de carte du destin pour ce combat, la carte précédente continuant à faire effet.

Bruno «Schizoïd» Faidutti
illustration: Mathieu Roussel

Note. Certaines de ces variantes ont déjà été présentées dans «Le Comique en Scooter», fanzine exclusivement consacré à Rencontre Cosmique. Deux numéros sont parus, et je n'en publierai un troisième que si je reçois dans les semaines qui viennent suffisamment de contributions intéressantes... Pour se procurer les deux numéros déjà parus, envoyez 10 timbres à 2,30F ou un article digne de figurer dans le n°3, à Bruno Faidutti, 2 rue du Marché, 59000 Lille.

Brève histoire de l'espace-temps...

C'est en 1972 que quatre vieux joueurs de *Risk* créent la première version de *The Universe Game*. En 1977, après cinq ans de longues et infructueuses démarches auprès d'éditeurs sceptiques, ils créent leur propre compagnie : Eon products. Le succès de la boite de base de *Cosmic Encounter* les encourage à publier en six ans 9 extensions. Aux 15 pouvoirs de base s'ajoutent alors 60 nouveaux aliens ainsi qu'une foule de gadgets plus ou moins sérieux, lunes, flares ou lucres. Eon publie aussi d'autres jeux devenus mythiques, comme *Quirks, Hoax, Borderlands* ou *Darkover*, basé sur les romans de Marion Zimmer Bradley. L'équipe de Eon a également conçu le jeu *Dune*, ainsi que ses deux extensions, publiés par Avalon Hill.

Créateurs géniaux mais médiocres gestionnaires, nos quatre précurseurs ne peuvent empêcher la faillite de Eon products. Les droits de *Cosmic Encounter* sont alors acquis par West End Games pour les États-Unis, Games Workshop pour la Grande-Bretagne et Jeux Descartes pour la France, ce qui nous vaut trois nouvelles éditions, toutes incomplètes, dont la française n'est pour une fois pas la plus médiocre. Pendant ce temps, la boite originale et ses extensions deviennent de plus en plus introuvables. On murmure que des collectionneurs japonais...

Enfin, fin 1991, après des millénaires d'attente, Mayfair Games publie une version profondément remaniée de *Cosmic Encounter*. Outre quelques variantes encore peu connues de ce côté-ci de la ceinture d'astéroïdes, cette nouvelle boite comprend 48 pouvoirs (ils ont oublié le Virus !), ainsi que leurs flares, et 94 autres cartes, parmi lesquelles quelques nouveaux édits (mais pas de lunes !). Si le graphisme et la présentation ne sont

LE SÉLECTEUR

CHOISIT SES CONSOLATIONS

LE SÉLECTEUR 0

Vous avez le pouvoir de choisir. Lorsque vous avez perdu un duel en jouant un compromis, vous regardez le jeu du gagnant et y choisissez vos cartes de consolation.

Histoire :
Habiles à utiliser les ressources de leurs adversaires, les Sélecteurs qui semblent sans cesse reculer et se défendre n'en ont pas moins amassé des forces redoutables qui partiront un jour prochain à la conquête de la galaxie.



pas à la hauteur de l'édition originale, la boite Mayfair Games est cependant, de loin, la plus complète actuellement disponible. Le format des pouvoirs et le dos des cartes sont (plus ou moins) compatibles avec le jeu Eon, ce qui permettra aux vieux routards de se concocter leur petit mélange. On regrettera le seul changement notable dans les règles : l'obligation d'écarter les flares après usage. Et maintenant, pour faire un peu baver les heureux possesseurs de l'antique édition Eon, une brève description des nouveaux pouvoirs :

Cavalry : Joue une carte en allié pour renforcer son camp.

Chosen : Après que les cartes de combat aient été révélées, peut échanger la sienne contre la première du pot.

Connoisseur : Chaque fois qu'il reçoit des cartes, il en prend le double et choisit celles qu'il garde.

Mirror : Peut inverser les chiffres des cartes d'attaque (40 devient 04, 08 devient 80…).

Pentaform : Reçoit cinq pouvoirs, et peut utiliser l'un ou l'autre selon son nombre de bases.

Phantom : A des pions fantômes sur son disque stellaire, qui sont pris en compte dans tous ses combats.

Subversive : Après que les cartes de combat aient été révélées, peut faire passer dans son camp les pions de l'un des alliés adverses.

Symbiote : A 40 pions.

Vampire : Le Vampire remplace le Fungus. Il retourne les pions perdus par ses adversaires et les utilise comme les siens, jusqu'à ce qu'ils soient libérés par un Warp Break ou un Moebius Tube.

On notera que les flares de ces pouvoirs sont conçus pour la nouvelle règle, et certains demandent donc à être légèrement affaiblis pour s'intégrer au jeu classique.

Pas de dossier cette fois-ci, car un véritable bouquet de nouveautés toute de plomb vêtues est arrivé à la rédaction. Pour les figurines, c'est aussi le printemps.



Gobelins géants, essayé et approuvé par le roi-sorcier d'Angmar. (Armageddon)

Nouveautés

Coup de chapeau à Armageddon, qui passe à la vitesse supérieure. Si ils arrivent à tenir le rythme jusqu'à la fin de l'année, nous assisterons à la naissance d'un nouveau grand, capable de tenir la dragée haute à Citadel, Prince August, Ral Partha ou Grenadier. Allez les petits !

ALTERNATIVE ARMIES

Firefight a toujours le vent en poupe, et voilà quelques nouveautés pour l'alimenter : deux packs de conversion (levée : FC 31, Shia Khan : SK 20), un superbe perimeter cyborg (FF 11), et un canon de la légion Shia Khan (FF 12).
Dans la série des Elfes de Crystal : des dragons à pied et des archers de l'impératrice (CE 15 et 16) ; la milice des hauts elfes (CE 17) ; archers, chevaliers et prince des hauts elfes (CE 20 et 21) ; assassins elfes (CE 22) ; et elfes sylvains (CE 23). Les quatre derniers blisters sont beaucoup plus « classiques », perdant leur petit côté napoléonien, mais se rapprochant du standard Citadel.
Les orques sont aussi à l'honneur, avec des gardiens orques (OH 18) et des orques mort-vivants très réussis (OH 24). Hélas, on ne peut en dire autant des cavaliers orques (OH 17), plutôt bien réalisés côté gravure, mais chevauchant des poneys ! On a dû en brûler pour moins que ça sous l'Inquisition. A quand des hobbits sur wargs, des elfes sur vaches laitières ou des nains sur pangolins ?
Deux fomoriens (CM 19) ; Cúchulaín le héros irlandais et Ard Ri, roi des Celtes (CM 17 et 18) ; des paysans et des hommes d'armes de Dresda (VFL 16 et 15) ; et une wyvern (DW 3) complètent les sorties du bimestre. Une fois de plus, AA n'a aucune pitié pour notre porte-monnaie.

ARMAGEDDON / EM DIFFUSION

Vingt-cinq nouveautés ont été présentées au public lors du Salon du jeu de réflexion où était exposée la quasi-totalité de leurs modèles peints (et pas avec des moufles !), ce qui permettait au public de découvrir, ou de redécouvrir, cette gamme de grande qualité.
Dans les séries déjà existantes : une femme avec arc (AV 10), un barbare avec une énorme hache (AV 13), une guerrière portant son épée dans le dos (AV 14), un magicien avec familier (AV 15) et un assassin superbe (SC 13).
Les gammes futuristes se contenteront d'un aventurier spatial, livré avec barbe et mallette (AS 19).
De nouvelles gammes sont lancées, et même propulsées en ce qui concerne celle des douze gobelins géants (réf. GG 01 à 12), qui ne sont pas sans évoquer ceux décrits par Tolkien, impression renforcée par les yeux gravés sur les boucliers et les pièces d'armure. Tous sont très beaux (pour des gobs) et peuvent former une unité complète.
Deux autres débutent et proposent d'emblée des pièces maitresses : un vampire formidable (ST 1) pour les Seigneurs des Ténèbres, et un magnifique Chevalier-Démon (CD 1) pour la série du même nom. Pour avoir vu les masters et autres dessins préparatoires, je peux vous assurer que ces deux gammes vont faire grand bruit.
Enfin, un tout nouveau graveur sort ses premières figurines, ma foi très originales : un monstre ailé et un grand monstre (MV 1 et 2) ; un corbec, qui est au corbeau ce que le gob est à l'orque (CL 1) ; un limier, monstre bizarre semblable à un fourmilier sur deux pattes, et une guerrière biomécanique (BM 01).



Défilé de mode Armageddon : les dents se portent longues, la cape ample.

CITADEL/ MARAUDER

Pour Space Marine : les Predator MK3, Thunderhawk, Tarantulas et Rapiers (B 6041J, B 6078D, et B 6078E). Ainsi que de nouveaux blisters sortis en même temps que Renegade, la deuxième extension du jeu ; pour les Eldars : des Titans Warlock, Doomweaver, et War Walkers (B 6417, B 6429D, et B 6431) ; pour le Chaos : un seigneur de guerre de Khorne, des canons de Khorne, la tour des crânes, les chaudrons de sang et les donneurs de mort (B 6514, B 6526, B 6526A, B 6526B, et B 6526C). Un programme plein de poésie auquel j'ajouterais un dernier vers :
« Et pour finir la boite Epic Battle Group
Quatre petites boites elle regroupe. »
Tout cela en alexandrins et en 6 mm.
Pour Warhammer Battle, des Kislevites : archers et leur état-major (B 3808 et 3808A), lanciers et leur état-major (B3811 et 3811A) et une reine des glaces (B 3823). Du côté de l'Empire on trouve un superbe mortier impérial accompagné de ses trois servants (B3835), des pistoliers et les terribles reiksguards à cheval (B 3933 et 3997). Notez également la réédition des orques sur sangliers (B 4736) et des mythiques sapeurs nains (B 4350).
Enfin, chez Marauder, un bel état-major de nains (BMM 11) et de nouveaux minotaures (BMM 46).

FANTASY FORGE

Quelques packs de toute beauté pour des auberges plus vraies que nature : un comptoir avec sa desserte, du petit matériel (tout de la table aux verres en passant par les couverts et les tabourets), et un dernier regroupant porte, enseigne, cheminée et autre. Le tout portant des références incongrues et concupiscentes (BIT 04 à 06). Sortie également de deux portes magiques : celle du Crâne et celle du Cyclope (BDégâts 05 et 04).

GRENADIER

D'autres boites-blisters d'unités pour Fantasy Warriors sont disponibles, ainsi qu'un inquiétant palanquin des elfes noirs et des semi-orques avec arcs.
Dans les grandes pièces de collection, apparition d'un magicien dans son laboratoire qui constitue une saynète de choix pour figurinistes avertis.
Nous avons enfin des nouvelles de l'extension pour Fantasy Warriors : elle devrait paraitre en VO après les vacances, et en VF dans la foulée.

LANCE AND LASER

Cette marque, malheureusement très peu distribuée en France, mériterait pourtant beaucoup d'attention : c'est elle qui possède la licence des figurines officielles de Critter Commando, Talislanta (univers hélas méconnu et pourtant si riche), et Pendragon. Elle propose pour ce dernier quatre blisters différents renfermant un chevalier et une gente dame, sculptés, excusez du peu, par Tom Meier !

▷



Transmutation des doigts d'or de Tom Meier en héros de plomb pour Pendragon. Un coup de Merlin ? (Lance and Laser)

Nous parlerons une prochaine fois de deux séries dont la sortie devrait faire un certain bruit : les figurines pour Ars Magica et Torg.

PRINCE AUGUST

Et une nouvelle série Mithril, une ! : Turin à Nargothrond. Avec par ordre d'entrée en scène : Turin « Mormegil » à cheval (M 238) ; Orodreth de Nargothrond (M 239) ; Findulas et Gwindor, se tenant tendrement par la main (M 240) ; Brodda l'Easterling (M 241) ; Hithlum, guerrier easterling (M 242) ; Brandir le boiteux (M 243) ; Niniel la fiancée, très belle jeune fille (M 245) ; un guerrier elfe de Nargothrond (M 246), et Angband le capitaine orque (M 247).

Pose champêtre au Premier Âge. (Prince August)



Y a-t-il un rapport génétique entre le croolu de Dark Sun et le tauntaun de la planète Hoth ? (Ral Partha)

RAFM

Les nouveaux monstres pour L'appel de Cthulhu sont enfin là, et vous n'avez pas attendu pour rien. Jetez donc un jet de SAN avant de regarder la photo.



« … C'est un shoggoth qui repeint son plafond… »
— « Tu nous barbes avec tes histoires drôles »
— « Laisse-le raconter, Albert ! » (RAFM)

Sont donc disponibles : un signe des Anciens et une Maigre Bête de la nuit (2921), trois Profonds et un autel (2922), deux Vagabonds dimensionnels (2923), un membre de la grande race de Yith (2924), un serviteur des Autres Dieux livré avec un magnifique autel de crânes (2925), un Chtonien (2926), un Shoggoth (2927), un Polype volant (2928), et une Larve amorphe de Tsathogghua (2929).
Les premiers investigateurs et investigatrices de cet éditeur devraient être dans vos boutiques à la fin du mois.

RAL PARTHA

Au rayon des figurines pour AD&D : quatre hommes-bêtes (R 426) et un scorpion géant (R 439). Pour Dark Sun : trois gladiateurs (R 434), trois Thri-Kreen (R 435), deux guerriers montés sur croolus (R 436), et trois elfes (R 437). Pour Ravenloft :

Bienvenue au loft de Mr Raven. (Ral Partha)

un loup-garou (forme loup + forme garou) et ses formes humaines masculine et féminine (R 454), une reine des ténèbres, un seigneur momie et deux momies servantes (R 455). Un vampire-garou sous deux formes différentes, plus son laquais (R457), et trois vampires semi-humains (R 458) : un nain (sic !), un elfe (re-sic !), et un kender (et bientôt, le retour de Frodocula, le hobbit vampire !).
Après une longue attente, douze blisters sont enfin disponibles pour Shadowrun : quatre shadowrunners (une chaman, un nain, un humain et un elfe), trois deckers, trois samouraïs des rues humains, trois mages, trois samouraïs des rues métahumains (troll, ork et nain), quatre elfes, trois agents corporatistes, quatre gangsters (deux à moto et deux à pied), deux mercenaires et deux rockers, trois gangsters humains, cinq gardes de sécurité corporatistes, et enfin quatre flics plus un détective. Cette série est référencée R 442 à 453.

Il a fallu inventer le métaplomb pour réaliser ces métafigurines (des rues) ! (Ral Partha)

Toutes ces figurines sont d'une grande qualité, les fées qui se sont penchées sur leur berceau ayant pour nom Denis Mize et Tom Meier (encore lui).



Clutch of fear, les Griffes de la terreur : l'omelette risque d'être indigeste pour les voleurs. (Ral Partha)

Les Griffes de la terreur (R 456) est un fabuleux diorama complet représentant une maman dragon revenant à son nid juste à temps pour surprendre des voleurs d'œufs. Un gros travail de montage est à prévoir, mais le jeu en vaut largement la peine.
Dans les séries classiques : une jeune femme paladin et une licorne en armure (R 427), un balrog (R429), des aventuriers centaures (R 430), deux nains avec épée (R438), quatre leaders nains (R 440), ainsi qu'un champion nain et une princesse (R 432).
Terminons sur un scoop : après maintes tergiversations, ce n'est pas RAFM mais Ral Partha qui sortira la gamme de figurines officielles pour Car Wars.

Les textes et autres verbiages sont de François Décamp. Christophe Santerne a beaucoup joué avec l'appareil photo tandis que Bruno Allanson, Christian Bourry (qui a magnifiquement peint les gobelins Armageddon) et François Décamp se sont disputés les pots de peinture.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques ou les deux Guides de peinture parus dans Cb 64 et 67, vous pouvez toujours contacter François Décamp sur 3615 Casus, bal Triplezero.

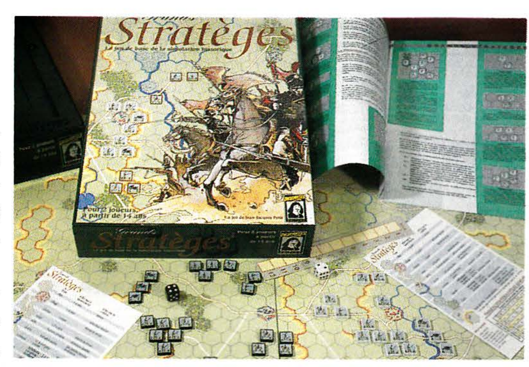
Éditorial

WARGAME

Depuis plusieurs mois,
la production de wargames
à thème contemporain semble s'être arrêtée.
Hormis Battlefield Europe (GDW),
les inévitables jeux sur l'opération
Desert Storm ou cette merveille d'originalité
qu'est Red Sky Morning (XTR Corp.),
plus rien ne paraît sur la multitude
de conflits qui ensanglantent
à nouveau l'Europe orientale et l'ex-URSS.
Raison invoquée par les éditeurs ?
Les clients n'en veulent plus...
Pour ce qui est des jeux où l'OTAN
et le Pacte de Varsovie s'affrontaient
en de gigantesques mais simplistes conflits,
on les comprend ! Ces wargames-là
sont bien évidemment caducs ;
la chose est entendue.
Mais c'est justement le moment ou jamais
de faire preuve d'originalité et de créativité,
car les conflits actuels sont peut-être encore
plus passionnants pour les wargameurs.
De plus, une des fonctions du wargame
n'est-elle pas de constituer
des outils d'étude et de prospective ?
Alors, messieurs les éditeurs, réveillez-vous !
À quand des jeux
sur la guerre civile yougoslave,
les affrontements dans le Caucase,
ou les possibles guerres en Asie centrale ?
Il est vrai que de telles simulations
nécessiteraient *ipso facto* la création de règles
spéciales sur la multipolarité de ces conflits
(présence de plus de deux camps),
la politique, et – pourquoi pas – les forces
neutres d'interposition des Nations unies.
Je ne prétends pas que de telles règles
sont faciles à créer,
mais ce serait précisément un nouveau défi
pour les créateurs, un nouveau pas
dans l'enrichissement de notre hobby,
et un autre progrès
dans la conception des wargames.
Cette conception a considérablement évolué
ces dernières années,
mais il ne s'agissait que d'améliorations
de principes déjà anciens.
Cette fois-ci, il devrait s'agir
d'un bouleversement structurel
beaucoup plus important
dans la philosophie même des systèmes...
En attendant, cette phase transitoire
a du bon car elle permet aux éditeurs
de se lancer dans la production de jeux
traitant de périodes historiques originales.
Mais il ne faudrait pas en rester là.
On ne fonde pas une politique éditoriale
sur la simple gestion du patrimoine.

Laurent Henninger

Une belle présentation



Premier argument : l'élégance de la présentation. Une grande boîte vert empire (tiens tiens !), sur laquelle s'élance une charge de cavalerie, naseaux fumants et sabres pointés. Du plus bel effet sur les rayonnages des magasins !

Dans la boîte, deux cartes montées sur carton fort où apparaissent, à travers le classique réseau d'hexagones, bois, collines, rivières et villages, le tout très agréablement dessiné. Chaque carte mesure environ 50x35 cm. Elles sont géomorphiques, c'est-à-dire qu'elles peuvent s'assembler de toutes sortes de façons – huit en tout, il me semble – selon les besoins des scénarios.

Chacun des 50 pions (25 par camp) se compose d'un socle en plastique (noir ou blanc) et d'une vignette autocollante représentant un soldat modèle 1800-1815 et dont l'allure un peu image d'Épinal a un sympathique parfum de violettes (impériales, bien sûr !). Blague à part, ces petits soldats (fantassin, cavalier, canon) sont agréables à voir et à manipuler, à la limite des figurines. Un conseil d'ami : mieux vaut éviter, en collant les vignettes sur les socles, de se laisser distraire. D'une part, il y a un socle de trop dans chaque couleur, d'autre part, seule la couleur du socle différencie les camps : il serait catastrophique de coller, par exemple, tous les cavaliers sur les socles blancs... Encadrant le soldat, se trouvent deux chiffres que les wargameurs purs et durs ont reconnu : les potentiels de combat et de mouvement, eux-mêmes en personne ! Au début, il est curieux d'avoir, au socle près, les mêmes unités que l'adversaire, mais on s'y fait, et cela facilite peut-être les choses aux joueurs d'échecs ?

Deux aides de jeu regroupent, pour chaque joueur, un tableau des effets du terrain et une table de résultat des combats. Si le livret de règles fait 24 pages, les règles elles-mêmes n'en occupent que la moitié, le reste étant consacré à la description de dix scénarios. Chaque règle est méticuleusement explicitée, à l'aide d'une foule de schémas aussi précis que possible. Les wargameurs purs et durs dont je parlais à l'instant ne mettront pas longtemps à comprendre : l'auteur du jeu, Jean-Jacques Petit, a fait tout simplement appel à un système archi-rodé, celui que l'on retrouve dans plusieurs jeux en encart de Casus (*Les Arapiles*, *L'Ankou*, *Caspara*, *L'Aiglon et le Lys*), dans *Fleurus* et *Valmy*, comme dans divers très grands classiques – pour ne citer que celui-ci, *Les quatre dernières batailles de Napoléon*. Rappelons-en les principes.

Un système rodé

Chaque joueur bouge puis combat. Tout empilement est interdit à la fin d'une phase de mouvement.

Les zones de contrôle s'étendent aux six hex. environnant une unité, sauf rivière (qui coupe la ZdC), ou ville et forêt (hex. non contrôlables). Elles bloquent strictement le mouvement, et imposent le combat : toute unité en ZdC ennemie doit attaquer, et toute unité ennemie exerçant une ZdC sur une unité amie doit être attaquée. Le recul après combat est le seul moyen de sortir d'une ZdC adverse.

Les résultats des combats sont de trois types : recul d'un des adversaires, élimination d'un des deux adversaires, ou échange. Le recul en ZdC adverse provoque l'élimination de l'unité battue. Reculs en chaîne pour le vaincu, avances après combat pour le vainqueur, sont possibles. La table des résultats utilise un traditionnel dé à six faces (attention ! le 1 est en bas et le 6 en haut sur la table !). Notons que, toujours aussi traditionnellement, il y a plus de risques d'élimination à 5 ou 6 contre 1 qu'à 3 ou 4 contre 1.

L'artillerie porte à deux cases et peut « distraire » une unité adverse à elle seule. Du haut d'une colline, sa portée passe à trois cases. Villes et forêts interrompent les lignes de tir. En marais et en forêt (où elle ne peut entrer que par une route ou un chemin), l'artillerie ne peut attaquer, et est éliminée en cas de combat.

Deux pages de règles avancées (pas trop avancées quand même) prévoient quelques finesses : les charges de cavalerie (la cavalerie peut attaquer à double force si elle n'a avancé que de la moitié ou moins de son potentiel de mouvement) ; la sortie de ZdC (possible pour la cavalerie face à de l'infanterie ou à de l'artillerie, et à l'infanterie face à de l'artillerie, en dépensant la moitié des P.M. et sans passer directement de ZdC en ZdC) ; le bonus d'attaque interarmes (+1 au dé) ; les bombardements à longue distance (un hex. de plus, mais à demi-force) ; la démoralisation (à partir d'un certain nombre de pertes, les unités d'une armée ne peuvent plus avancer après combat).

C'est tout ! Vous constatez, ô wargameurs purs et durs, que c'est à la portée du premier joueur de *Risk* venu, voire d'un rôliste en rupture de donjon.

Des scénarios sans cadre historique

Les scénarios présentent une série de situations de complexité croissante (et toute relative bien sûr).

— Les deux premiers ne mettent en jeu qu'une dizaine de pions dans chaque camp. Dans le n° 1, l'objectif est la destruction de l'adversaire ; dans le n° 2, c'est l'occupation de points stratégiques.

— Dans le scénario n° 3, le nombre de pions par camp monte à 17, puis au maximum (25) dans le n° 4. Dans celui-ci, le jeu est animé par l'arrivée variable de quatre groupes de renfort. Dans les deux cas, le but est de casser l'adversaire.

— Le scénario n° 5, peut-être plus intéressant, donne pour objectif le contrôle d'une majorité de la carte.

Grands stratèges

Comment faire venir au wargame des joueurs qui n'ont pratiqué que des jeux « de plateau », ou même qui n'ont jusque-là connu que l'ancestrale pratique des échecs ? Difficile question, à laquelle Jeux Descartes s'efforce aujourd'hui d'apporter une réponse avec *Grands stratèges*, un jeu de transition entre le jeu de plateau et le wargame.

— Quant au n° 6, il s'étend sur 21 tours (au lieu de 10 ou 12 pour les autres). Il propose des règles de nuit, et le but est, pour l'un des joueurs, de percer les lignes de l'autre et de sortir par le bord opposé de la carte.
— Les scénarios n° 7 et 8 mettent en scène de « grandes » batailles, qui sont reprises, avec des éléments aléatoires générateurs de surprises, par les scénarios 9A et 9B.
— Enfin, le scénario n° 10 propose une bataille générale sur une variété de dispositions des cartes géomorphiques.
Globalement, on peut regretter que tous ces scénarios ne soient mis en situation que par des indications sans référence historique réelle. Même un vague cadre aurait été préférable, du style : « Au mois de mars 18..., le général de brigade X, commandant l'aile droite de l'armée de l'Empereur lors de la campagne d'A, fut chargé de s'assurer du débouché des vallées descendant du massif de B. De ces montagnes descendirent les troupes du feld marshall von Y. » Disposez dans ce texte quelques dates évocatrices, quelques noms propres historiques, et vous donnez tout de suite au scénario une saveur qui change tout. Même le plus ignare des non-wargameurs a entendu parler de Ney, de Blücher et autres Bernadotte... Avalon Hill, avec son Gettysburg et son Battle of the Bulge, l'a bien compris. Tant pis* !

Donc...

En recourant à des règles ultra simples, en choisissant délibérément une présentation assez proche du jeu de plateau, et en jouant la carte des explications à la portée de tous, Grands Stratèges peut espérer convaincre des rôlistes ou « plateauistes » qui pensent que les règles de nos jeux chéris sont écrites en mongol médiéval et qu'on a perdu les traductions. Ils constateront que les principes sont simples, et une fois ces bases assimilées, ils pourront tâter de simulations plus historiques. ■

Frank Stora

** Si vous voulez jouer des scénarios historiques, reportez-vous au Supplément Jeux Descartes (ex JD+) de fin mai qui en propose deux, ainsi qu'à celui ci-dessous.*

FICHE TECHNIQUE

Jeu en français de Jean-Jacques Petit.
Éditeur : Jeux Descartes.
Sujet : jeu « synthétique » évoquant les batailles de l'époque Révolution – Premier Empire.
Matériel : deux cartes géomorphiques montées sur carton ; 50 pions composés de socles en plastique et d'illustrations autocollantes (à assembler !) ; deux fiches d'aide de jeu.
Commentaire : pour faire découvrir le wargame à des novices complets, y compris ceux un peu réticents !

UN SCÉNARIO HISTORIQUE

Entre Isar et Danube, avril 1809

Ce scénario prend comme contexte historique les manœuvres du début de la campagne de 1809 qui ont abouti à la prise de Ratisborne après les victoires à Eckmül, Landshut, Abensberg.

Situation

L'armée française a terminé sa concentration mais Napoléon préfère manœuvrer plutôt que de chercher l'attaque frontale. Il envoie Massena sur Landshut pour contourner les Autrichiens par le sud et couper leur ligne de communication. Puis il porte une grande partie de ses forces en avant plus au nord vers Abensberg pour prendre l'ennemi en tenaille ou le forcer à se replier au nord du Danube, vers la Bohème, libérant ainsi la route de Vienne.

Forces en présence

L'Autrichien – joueur B – pions blancs
— Hiller, 6e corps : 6-4/4-4/ 3-4/2-6/2-6/6-3.
— Archiduc Louis, 5e corps : 6-4/4-4/4-4/2-6/6-3.
— Hohenzollern, 3e corps : 6-4/4-4/3-4/2-6/6-3.
— Rosenberg, 4e corps : 8-4/4-4/3-4/4-6/4-5.
— Kienmayer, réserve : 8-4/3-5/3-5/4-5.
Français – joueur A – pions noirs
— Oudinot, 2e corps : 6-4/3-4/4-6/2-6/4-5.
— Massena, 4e corps : 6-4/6-4/4-4/3-4/2-6/6-3.
— Lefèvre (Bavarois), 7e corps : 4-4/4-4/4-4/2-6/6-3.
— Lannes, corps provisoire : 8-4/8-4/3-5/3-5/1-6*/6-3.
* prendre le pion noir en supplément et le considérer comme cavalerie 1-6
— Vandamme (Wurtembourgeois) : 4-4/2-6/4-5.
— Division Rouyer : 3-4.

Positionnement

● **Le joueur B (Autrichien)**
Il place ses unités aux endroits suivants :
— Hiller : carte B, unités réparties dans le village de 4 hexagones et sur la colline à 1 hexagone à « l'est ».
— Kienmayer : carte B, unités réparties dans le coin « nord-est » à l'est du bois.
— Archiduc Louis : carte A, partie sud, unités réparties à « l'est » du pont, dans le village et le plateau immédiatement à l'est de ce pont.
— Hohenzollern : carte A, dans le coin « nord-est » unités réparties entre les deux routes.
— Rosenberg : entre au 2e tour sur la carte A, côté « est », par la route la plus au nord.
● **Joueur A (Français)**
1er tour, les unités suivantes entrent en jeu :
— Lefèvre : carte A, par l'hexagone village qui se trouve sur le bord « ouest ».
— Vandamme : carte A, par le bord « ouest » et par la route qui se trouve au nord de ce bord.
— Lannes : carte A, par la route qui se trouve au bord « nord » la plus à « l'ouest ».
2e tour
— Oudinot : carte B, coté « ouest », par la route qui se trouve la plus au nord.
3e tour
— Massena : carte B, côté « ouest », par la route qui se trouve la plus au sud.
A partir du *5e tour*
— Rouyer : carte A, bord « ouest, route la plus au nord.
Il faut, pour que ce renfort arrive, faire au début du 5e tour un résultat de 1 ou 2 au dé. Opération renouvelable les tours suivants tant que le résultat est négatif.

Cartes

Joueur Autrichien

Nord ←	A	B

Joueur Français

Règles particulières

Si les joueurs utilisent les règles avancées, la règle particulière est la suivante : quand une unité sort de la zone de contrôle sans combat (règle XII) elle augmentera la somme de démoralisation de son armée de la moitié de son potentiel combat (arrondi à l'unité supérieure). Exemple : 6-4 = moral -3, 3-5= moral -2. L'armée française sera démoralisée à 45 points, l'armée autrichienne à 40 points.

But du jeu

Le joueur Français doit sortir le plus d'unités possible par le bord « est » sans toutefois qu'il reste plus d'unités autrichiennes sur la carte que d'unités françaises sorties.

Conditions de victoire

A l'issue du nombre de tours prévu, chaque joueur fait le calcul suivant :
● **Joueur Français.** Pour les unités restées sur les cartes : additionner leur potentiel combat. Pour les unités sorties par le bord « est » de la carte A : additionner le double des potentiels combat. Pour les unités sorties par le bord « est » de la carte B : additionner le triple des potentiels combat.
● **Joueur Autrichien.** Pour les unités non éliminées et restées sur la carte : additionner le double de leur potentiel combat.
S'il y a une différence de plus de 10 points, c'est une victoire pour le joueur qui en a le plus grand nombre. Si la différence est de 10 points ou moins, c'est un match nul.
Si des unités sont sorties par un autre côté que le bord « est » pour le Français ou par l'un des quatre côtés pour l'Autrichien, elles sont éliminées.

Durée du jeu : 16 tours

Si les unités d'un des joueurs ont toutes été éliminées ou sont toutes sorties de la carte avant le 16e tour, la partie s'arrête.

Précision : chaque pion correspond à une division ou à son équivalent.

Jean-Jacques Petit

Stand & Die

GDW strikes back !

Avec la série des *First Battle*
et autres jeux conçus pour les débutants,
Game Designers' Workshop
semblait avoir cédé le pas,
en matière de wargames originaux
et innovants, à de nouvelles équipes
comme celle de GMT ou de SPI-TSR.
Erreur !
Emmenée par Frank Chadwick,
la vieille marque (maison fondée en 1973 !)
contre-attaque.
Après le très intéressant *Têt Offensive*,
voici *Stand & Die*,
dont les règles devraient être à l'origine
d'une famille de jeux à la même échelle
(un pion : une compagnie).



Originalité

Le thème de *Tenir jusqu'au dernier* (je pense qu'on peut ainsi traduire le titre) est la bataille de Borodino, millésime 1941. Un thème qui, sauf erreur de ma part, n'a jamais été traité dans un wargame, ce qui est en soi un exploit pour un jeu traitant d'un épisode de la campagne germano-soviétique. Saviez-vous que, du 13 au 17 octobre 1941, deux divisions soviétiques avaient bloqué l'avance sur Moscou de deux divisions allemandes – la Das Reich et la 10e panzer, pas moins ! Un coup d'arrêt capital, puisque peu après, le temps allait tourner à la pluie, c'est-à-dire à la boue, avant l'arrivée fatale du Général Hiver. Comme le dit Frank Chadwick dans ses commentaires (bien sûr excellents), il faut de temps en temps briser la légende de la poignée de demi-dieux à croix noires balayant des hordes de moujiks : à Borodino en 1941, les forces étaient comparables, avec un certain avantage en nombre et surtout en équipement pour les Allemands ! L'historique, complet et méticuleux (GDW strikes back, je vous dis !), est là pour vous montrer à quel point les combats furent acharnés (avec un peu de chance, nous aurons un jour un jeu sur les combats de juin 40, qui montrera qu'à l'époque, les armées d'Adolf ne faisaient pas que se reposer à l'ombre des platanes français).

Autre originalité : l'échelle de jeu n'est pas très fréquente, puisque un pion représente une compagnie. S&D se situe ainsi au « quatrième étage », au-dessus des jeux où un pion = un homme (*Fire Power*), des jeux où un pion = une escouade (*Squad...*), et de ceux où un pion = un peloton (*Tank Leader, Panzer Leader*). Jusqu'à ce quatrième étage, pas de zone de contrôle, des combats pour la plupart à distance, bref un gros plan sur la bataille. Mais aussi, à partir de cette échelle, il est possible, en y mettant une bonne dose de pions, de simuler des batailles d'une certaine ampleur.

Un bon vieux monstre

Vous avez dit ampleur ? Deux divisions et demie de chaque côté, à l'échelle de la compagnie, ça finit par faire du monde ! En comptant les avions et les marqueurs, pas moins de 700 pions. Comme le tout se balade sur une carte de 1 m sur 70 cm et que l'ensemble de la bataille dure 60 tours (5 jours, à raison de 12 tours par jour), aucun doute : S&D est un monstre, un bon vieux *monster* comme on les mitonnait au temps où SPI n'était pas TSR. Mais c'est un gentil monstre, dont les règles sont beaucoup plus légères que les planches de pions.

Le livret de règles fait 50 pages, mais il inclue les notes du concepteur, l'historique, les copies des planches de pions, les scénarios... Et surtout, la typographie et la maquette sont très claires : autrement dit, c'est écrit gros, avec plein de dessins et de schémas. Le tout est luxueusement présenté, sous une jaquette pelliculée qui représente hélas l'affreux, l'horrible, l'abominable dessin qui « orne » le couvercle de la boîte.

Fort heureusement, le jeu lui-même est beaucoup plus agréable à regarder. La vaste carte (montée sur carton, quel plaisir !) est précise, sans plus (dommage que GDW n'ai pas suivi l'exemple d'Avalon Hill et de ses splendides cartes). Les pions ont la qualité typiquement GDW. Véhicules et avions sont de vraies miniatures. Et si les pions sont couverts d'indications variées (jusqu'à huit ou dix), celles-ci sont parfaitement lisibles et présentées de façon très fonctionnelle.

Simplicité et réalisme, mais oui !

Les règles sont divisées en « basiques » et « avancées », ce qui est sans intérêt, puisque les règles « avancées » sont purement et simplement celles qui concernent l'aviation, dont personne ne voudrait se passer, étant donné le piment qu'elle apporte au jeu.

Le cadre général est celui de la série *First Battle* (*Team Yankee, Test of Arms, Battlefield Europe*). Mais en fait, ça n'a rien à voir avec les règles approximatives de ces jeux. D'abord, l'échelle du jeu n'est pas la même. Ensuite et surtout, l'auteur a fait un travail remarquable

pour trouver des solutions réalistes sans perdre de jouabilité.
Mais commençons par le commencement, c'est-à-dire la séquence de jeu. Elle fait se succéder, classiquement, le tour allemand et le tour soviétique.
Un tour de joueur commence par une phase aérienne. Les joueurs tirent chacun au hasard une petite carte, dans un jeu de 16, qui indique la force offensive ou défensive dont ils disposent pour ce tour, en fonction des pertes éventuellement subies auparavant. Les pions nécessaires sont choisis. Les intercepteurs font leur boulot, l'escorte tente de les en empêcher, puis les bombardiers attaquent, sur la table utilisée également par l'artillerie, après avoir subi les tirs de la DCA. Les avions d'observation sont mis en place, attendant leur heure...
C'est-à-dire la phase suivante, celle des tirs indirects. C'est là que le joueur passif peut se repentir d'avoir préféré abattre un bombardier plutôt qu'un avion d'observation. Car l'engin en question, sous ses dehors de sauterelle inoffensive, peut régler sur un hex. le tir de tout un bataillon d'artillerie... L'effet est inoubliable (je vous recommande particulièrement le concert de quatre compagnies de katiouchas, vous comprendrez la mauvaise réputation que ces premiers lance-roquettes multiples avaient chez les Allemands). En général d'ailleurs, avoir des observateurs bien placés permet de se servir au mieux de cet outil redoutable qu'est l'artillerie. Sur une colline, la visibilité passe de six à huit hex. (et à dix sur une haute colline). A propos de visibilité, je crois qu'il faut préciser (comme d'habitude, GDW est un peu elliptique) que la ligne de visée des unités placées sur une hauteur n'est pas bloquée par les villes, ni par les forêts. Cependant, par analogie avec les avions d'observation, un hex. de forêt est à l'abri de toute observation si la ligne de visée pénètre dans l'hex. par un côté bordé par un autre hex. de forêt.
Aucun casse-tête dans les règles de tir indirect. Et cette simplicité permet de comprendre pourquoi l'artillerie a été surnommée la reine des batailles, alors que son rôle est plutôt mineur dans beaucoup de jeux. Certes, il est difficile d'installer ses canons, mais une fois qu'ils sont mis en batterie, ils peuvent taper un peu partout et en particulier sur l'infanterie, contre laquelle ils sont beaucoup plus efficaces que les chars.
Vient ensuite la première phase de tirs directs. Classique, là encore. La puissance de tir est doublée jusqu'à la moitié de la portée normale (imprimée sur le pion), et il est possible de tirer à demi-puissance jusqu'au double de la portée normale. Enfin, beaucoup d'unités ne peuvent tirer qu'à demi-puissance, ou même sans puissance du tout, sur les blindés. Notons que « sans puissance » veut dire que le tir n'aura aucun effet, mais ce tir est possible et parfois utile. En effet, lorsqu'on tire sur une pile, il faut tirer, même sans espoir, sur toutes les unités de la pile !
Le mécanisme des tirs est en lui-même d'une grande simplicité : le bon vieux rapport de forces, et un dé à dix faces. Tous les tirs d'une phase doivent être répartis avant d'ouvrir le feu. Les résultats possibles sont « Détruit », « Cloué » (traduction de *Pinned* – ne vaut que pour l'infanterie) et « Endommagé » (ne vaut que pour les véhicules). Remarquons ici qu'une unité d'infanterie clouée est handicapée (demi-mouvement, pas de mouvement dans la direction de l'ennemi, pas de mise en position de tir), mais ne gardera aucune séquelle si elle réussit à se rallier ; tandis qu'une unité de véhicules endommagée pourra continuer à agir normalement, mais à demi-force, et ne pourra être réparée. Des soldats dispersés peuvent se rassembler, des chars cassés sont cassés ! A propos, pourquoi diable une compagnie de chars qui perd la moitié de ses chars verrait-elle (comme l'indique la règle) sa vitesse divisée par deux ? C'est à mon sens un reste des règles de *First Battle*, où un pion représentait un char.
Une lettre sur chaque pion distingue les unités chenillées, les tout terrain sur roues, les sur roues non tout terrain, les « sur jambes » (les biffins de base), les statiques (qui doivent être tractées) et les portées à bras. Vous n'avez pas intérêt à vous tromper de terrain pour faire progresser vos unités ! Les routes et nœuds routiers prennent du coup toute leur véritable importance. Pendant ce temps, bien sûr, le joueur qui n'est pas en phase réagit en tirant sur tout ce qui bouge (tir de réaction) – si du moins ses unités sont en position de tir. Car une unité qui ne bouge pas peut être placée en position de tir, ce qui lui donne le droit de réagir aux mouvements adverses (et, pour l'artillerie, de tirer tout simplement !). A propos de mouvement, il n'y a évidemment pas de zone de contrôle. Il est simplement obligatoire de s'arrêter en entrant dans un hex. occupé par une unité adverse. L'empilement est limité à deux unités par camp et par hex., les postes de commandement, les observateurs, les unités détruites et les marqueurs ne comptant pas.
Par ailleurs, c'est à la phase de mouvement qu'une unité d'infanterie clouée peut être ralliée, si elle est commandée et qu'elle ne bouge pas. Vient enfin la phase finale de tirs directs, réservée aux unités qui n'ont encore ni tiré ni bougé. C'est à ce moment que se déroulent les combats au contact, c'est-à-dire dans le même hex. Au contact, l'infanterie a une chance sérieuse contre les chars, à condition que ceux-ci ne soient pas accompagnés par leur infanterie.

A mon commandement !

L'importance capitale du commandement est bien représentée à l'aide de règles simples. Une unité est commandée si elle est, au début de sa phase de mouvement, à bonne portée (3 hex. pour les Soviétiques, 4 pour les Allemands) d'une unité de commandement ad hoc (les unités de la 10e panzer ne peuvent commander celles de la Das Reich, et réciproquement). Non commandée, une unité ne peut ni se rallier (pour l'infanterie), ni se mettre en position de tir (ce qui interdit à l'artillerie de tirer), ni bouger vers l'ennemi, et ne bouge qu'à demi-vitesse. Précisons qu'une unité clouée ne peut commander qu'elle-même. Ces règles évitent une dispersion hautement irréaliste des unités, et conduisent à préserver les pions de commandement !
L'utilité de ces derniers éclate d'ailleurs pendant les tours de nuit (il y a deux tours de nuit par 24 heures). Ils sont en effet nécessaires au regroupement des unités éliminées. Car une unité n'est vraiment éliminée que si elle était encerclée au moment de sa destruction (voir p. 25 des règles, dernier paragraphe !). Sinon, les unités d'infanterie sont mises de côté et les unités de véhicules laissées sur la carte, côté « détruit » visible. A la fin de la journée, les pions de commandement rassemblent les éclopés et en font revenir la moitié, les autres étant définitivement écartés. Les pions véhicules ne sont récupérés que s'ils sont en territoire ami, les pions véhicules d'un camp en territoire adverse étant totalement éliminés. Cette règle démontre l'importance de ne pas s'obstiner à défendre une position que l'ennemi va encercler : mieux vaut que deux compagnies se fassent éliminer en se repliant, car l'une d'elles pourra être récupérée.

Jusqu'au dernier... ou presque

Dernière originalité du jeu (je vous passe les gâteries banales du style destruction et construction de ponts, minage, déminage...) : le moral. Car il est rare qu'une grande unité tienne « jusqu'au dernier homme ». Dans S&D, chaque régiment est représenté sur une fiche par autant de cases qu'il compte de pions. Chaque pion détruit : une case cochée. Un tiers des cases coché : plus d'avance vers l'ennemi. Deux tiers : toutes les unités sont considérées clouées au sol, et ne peuvent être ralliées. Que faire alors ? Envoyer le régiment au repos au plus tôt ! La nuit venue, on effacera la moitié des cases cochées (cela n'a rien à voir avec la récupération d'unités détruites évoquée ci-dessus). S&D est à ma connaissance le premier jeu qui représente sans lourdeur la nécessité de conserver des réserves fraîches pour remplacer un régiment qui craque.
En conclusion, le principal reproche que l'on puisse faire à S&D est le manque de scénarios. Un seul scénario d'entraînement, plus deux scénarios moyens et le grand scénario de cinq jours (pour celui-ci, prévoyez une bonne vingtaine d'heures de jeu !). Mais tout cela n'est pas grave si, comme c'est envisageable, d'autres jeux paraissent dans la même série. Quoi qu'il en soit, dans tous les cas, les conditions de victoire sont géographiques : occupation de telle localité, percée et sortie de la carte avec tant d'unités... La destruction des unités ennemies est ainsi remise à sa place habituelle : celle d'un moyen, non d'une fin. ■

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Stand & Die est un jeu en anglais édité par GDW.
***Thème* : la bataille de Borodino en octobre 1941.**
***Echelle* : un pion = une compagnie, 12 tours = 24 heures.**
***Matériel* : 700 pions et marqueurs (plus une planche errata de 31 pions). Deux cartes de 70x50 cm montées sur carton. 16 cartes d'aviation. Un bloc de fiches de moral.**
Le tout d'excellente qualité.
***En deux mots* : un *monster* accessible.**

Bellum Gallicum

Légionnaire de l'époque de César.

Voici la suite du wargame en encart paru dans le précédent numéro. Vous y trouverez des règles complémentaires et plusieurs scénarios formant une campagne.

12. RÈGLES SPÉCIALES

12.1. Régions profondes

Britannia et Germania ne contiennent qu'une seule région qui ne représente que la partie du secteur jouxtant la Gaule celtique. Il existe un « arrière-pays » non représenté sur la carte. Les unités bretonnes et germaines, lorsqu'elles doivent faire retraite, sont considérées comme placées dans cette région profonde et retirées de la carte. Elles ne peuvent ensuite revenir en jeu. Les unités de Gaulois antiromains ne peuvent pénétrer en Britannia ou Germania.

12.2. Passage du Rhin

Le Rhenus (le Rhin) est le seul fleuve sur la carte ayant une influence sur les mouvements. Pour le franchir, toute force doit stationner 1 tour sans combattre dans une province adjacente contrôlée. Nota : dans le scénario *Des Helvètes aux Germains* (voir CB 68), on considère qu'Ariovistus est en Germania depuis le mois de Junius et qu'il peut donc franchir le Rhin dès son placement sur la carte en Julius.

12.3. Vercingétorix

Le pion Vercingétorix n'entre en jeu qu'à partir de 702 AU aussi bien dans les scénarios que dans le jeu de campagne. Si les Arverni se révoltent avant cette date, leur chef est donc Vercassivelaun. A partir de 702, ils se révoltent avec les deux chefs. Nota : le pion chef germain qui s'appelle Germanicus est lui... une *private joke*.

12.4. Chars bretons

Arme de choc peu souple, les unités de chars bretons subissent quelques limitations en combat. Elles ne peuvent être placées que dans les cases centrales (centre et ailes) et ne peuvent faire mouvement qu'en ligne droite, dans la case qui leur fait face.

12.5. Hibernae

Les hibernae sont des camps de légions semi-permanents, destinés à passer l'hiver à l'abri des intempéries et des mauvais coups gaulois.

12.51. Construction des hibernae

Ils sont placés sur la carte lors de la phase de fin de campagne (cf. jeu de campagne) ou s'ils sont indiqués dans le placement initial des scénarios. Le Romain ne peut construire un hiberna que dans une région qu'il contrôle et dans laquelle il dispose d'au moins 3 unités de légions. Un Hiberna peut contenir un nombre illimité de chefs et d'unités de légion, d'auxiliaires et de cavalerie romaine, gauloise proromaine ou germaine mercenaire.

12.52. Effets des hibernae

Les unités romaines dans des hibernae ne comptent pas pour la détermination du statut des régions et pour le calcul de l'attrition. Un Hiberna vaut 2 en défense pour la résolution des sièges. Les unités romaines dans un Hiberna ne peuvent faire mouvement avant d'avoir été attaquées. A partir du tour II (Martius), les unités romaines peuvent quitter librement l'hiberna qui est alors retiré de la carte au début de la phase de mouvement romain. Une région contenant un hiberna avec au moins 3 légions ne peut pas être choisie comme TDR (cf. jeu de campagne).

12.6. Règles navales

Dans certains scénarios comme *La guerre d'Armorique* et le jeu de campagne, les Romains et les Gaulois peuvent disposer de bateaux en plus des unités terrestres. Ces flottes peuvent être construites, se déplacer et combattre comme les autres unités durant le tour de jeu. Leur action est cependant limitée aux mers et secteurs maritimes (i.e. possédant une côte).

12.61. Construction des bateaux

Seuls les Romains peuvent construire des bateaux. Pour construire un pion trirème, il faut qu'une légion intacte et accompagnée d'un chef stationne un tour sans combattre dans un secteur maritime. Lors de la phase II.A. (renforts romains) du tour suivant, les 3 pions de la légion sont retirés de la carte et remplacés par un pion trirème. Inversement, tout pion trirème placé dans un secteur maritime peut être remplacé au début de la phase de mouvement par les 3 pions légion correspondants qui peuvent aussitôt faire mouvement et combattre.

12.62. Flotte gauloise

Parmi les tribus gauloises, seuls les Vénètes possèdent une flotte (2 pions bateau) qui apparaît en même temps que leurs unités terrestres. Si les Vénètes sont amenés à se révolter avec une valeur de mobilisation réduite (moins de 3), ils ne disposent que d'un seul pion bateau. La flotte vénète est initialement placée dans le secteur Veneti, éventuellement dans la case de l'oppidum de Corbilo, au choix du joueur Gaulois. Corbilo ne peut être assiégé tant qu'au moins une flotte vénète est présente dans le secteur Veneti.

12.63. Mouvement des flottes

Lors de la phase de mouvement, les flottes peuvent se déplacer vers une région maritime adjacente ou vers la pleine mer. Dans ce dernier cas, elles subissent une attrition. Une flotte placée en pleine mer au départ de la phase de mouvement doit obligatoirement se déplacer vers un secteur maritime quelconque adjacent à cette mer.

12.64. Attrition des flottes

Toute flotte qui stationne en pleine mer à la fin de son mouvement subit un jet d'attrition. Elle perd un pion (bateau ou trirème) sur un résultat de 5 ou 6 lors des tours 1, 2, 9 et 10 ; ou de 6 lors des autres tours.

12.65. Transport de troupes

Un pion bateau peut transporter 9 unités d'infanterie, 1 unité de cavalerie, 1 unité d'auxiliaires (tireurs ou infanterie légère) et des chefs sans limitation. Durant la phase de mouvement d'un tour, des unités terrestres peuvent embarquer et faire mouvement avec la flotte ; ou faire mouvement avec la flotte, débarquer et faire mouvement elles-mêmes. On ne peut combiner ces deux actions dans le même tour.

12.66. Combat naval

Le combat est obligatoire entre deux flottes ennemies situées dans la même région maritime. Il est impossible en pleine mer. Les flottes combattent indépendamment des unités terrestres éventuellement présentes dans la même région. Le combat naval est résolu au début de la phase de combat, avant les escarmouches. Il comporte autant de tours que nécessaire jusqu'à élimination complète d'une des flottes en présence ou retraite de la flotte romaine.

12.67. Tour de combat naval

Au début de chaque tour de combat naval, le joueur Gaulois jette un dé pour déterminer la force du vent. Un résultat de 1, 2, 3 ou 4 donne un vent faible (-1 au dé lors des tours 1, 2, 9 et 10). Ensuite chaque joueur jette un dé auquel il additionne : le nombre de pions bateaux qu'il possède, +1 chacun s'ils transportent au moins une unité de tireurs, +1 si le vent est faible (total romain uniquement). Le joueur ayant le total le plus faible perd un pion bateau.

12.68. Perte d'un pion bateau

Si un pion bateau (bateaux ou trirèmes) est éliminé à la suite d'une attrition ou d'un combat, les unités et chefs éventuellement transportées par le pion ainsi éliminé sont également retirés du jeu. Si un pion trirème est éliminé, les trois pions légion correspondants sont aussi éliminés.

12.69. Retraite romaine

Si le vent est faible, le joueur Romain a le choix, avant la résolution du tour de combat naval, de fuir (supériorité de la rame sur la voile) vers une région maritime adjacente contrôlée (en pleine mer s'il n'y en a pas). La flotte gauloise demeure dans la région du combat naval.

12.7. Sièges gaulois

Le tableau ci-après résume les possibilités de placement d'unités et de siège des fortifications.

	Oppidum	Ville (3)	Hiberna (2)
Unités pouvant être placées en garnison	G	R / C	R / CGa / CGe
Unités pouvant faire le siège	R / G	G	G

R= Romains; G= Gaulois pro et antiromains ; C= milices urbaines (Civis) ; CGa= cavalerie gauloise ; CGe= cavalerie germaine.

13. JEU DE CAMPAGNE

13.1. Généralités

Le jeu de campagne couvre toute la durée de la guerre des Gaules, de 697 à 703 AU et s'articule en une série de campagnes annuelles. Pour chacune d'elles, le Gaulois peut choisir de mener une révolte ou de rester en paix. La victoire est déterminée par l'accumulation des campagnes gagnées par le Romain. Le jeu peut cependant être interrompu à tout moment si les conditions d'une grande victoire sont remplies.

13.2. Déroulement du jeu de campagne

Chaque campagne annuelle se déroule dans l'ordre suivant :

A – Phase de préparation de campagne

— Choix entre paix ou révolte gauloise

— Si révolte : détermination de l'initiative, mobilisation des tribus, déploiement des unités gauloises pro et antiromaines

B – Phase de déroulement de la campagne

— Successions des tours de jeu (cf. 2.3.)

C – Phase de fin de campagne

— Vérification des conditions de victoire

— Retrait de tous les pions gaulois pro ou antiromains

— Construction des hibernae

— Retrait des marqueurs Oppidum détruit dans les régions sans hiberna

— Retrait des marqueurs Terre brûlée et Dépôt romain

— Placement des tribus irréductibles non vaincues

— Placement d'un chef romain en Cisalpina

13.3. Révolte gauloise

Lors de la phase de préparation de campagne, le joueur Gaulois peut choisir de conduire une révolte en mobilisant les tribus d'un secteur puis en tentant de soulever à leur tour d'autres tribus appartenant à d'autres secteurs.

13.31. Détermination de l'initiative

Le joueur Gaulois peut choisir de prendre l'initiative durant une phase de révolte. Les effets sont les suivants :

— le Gaulois peut commencer à jouer au tour de Hiems ;

— il dispose d'un modificateur de -1 au dé de mobilisation des tribus du SDR (pas des SER) ;

— les phases II et III du tour de jeu sont inversées, le joueur Gaulois joue en premier.

13.32. Procédure de mobilisation

Le Gaulois désigne un secteur de départ de la révolte (SDR) et une tribu (TDR) dans une région de ce secteur. Le Romain choisit alors dans le SDR une autre tribu de valeur de mobilisation inférieure ou égale à 3, qui sera son alliée durant la campagne (pions à fond rouge, pas de chef gaulois proromain). Le joueur Gaulois peut ensuite pousser à la révolte d'autres tribus du SDR sur un jet de dé modifié de 1 à 5 pour la première, 1 à 4 pour la seconde, 1 à 3 pour la troisième, 1 ou 2 pour les quatrième et suivantes. Les modificateurs au jet de dé d'extension de la révolte sont déterminés par les résultats de la campagne précédente (modificateurs cumulatifs, maximum -1 ou +1) :

- 1 si au moins 2 légats sont tués
- 1 si Labienus est tué
- 1 si Provincia I et II sont contrôlées par le Gaulois
- 1 si au moins 9 pions légion sont éliminés
+1 si un chef irréductible est tué
+1 si aucun pion légion est éliminé
+1 si tous les pions gaulois sont éliminés

Pour les révoltes, le joueur Gaulois a le choix du nombre de tribus et de leur valeur mais il n'a droit qu'à un jet de dé par tribu et par an.

13.33. Extension de la révolte

Une fois qu'il a terminé de mobiliser les tribus du SDR, le joueur Gaulois peut essayer d'étendre la révolte à d'autres secteurs (SER) sur un jet de dé modifié de 1. Les SER doivent être adjacents au SDR ou aux éventuels SER. Les modificateurs cumulatifs au dé d'extension de la révolte sont :

- 4 si Vercingétorix est présent à partir de 702 AU
- 1 si le Gaulois a gagné la campagne précédente

S'il réussit, le Gaulois procède à une mobilisation des tribus du SER comme pour le SDR (choix d'une tribu d'extension de la rébellion – TER –, choix de la tribu alliée des Romains, tentative de soulever d'autres tribus). En cas d'échec, la révolte s'arrête (plus de jet de dé d'extension ni de mobilisation) et les joueurs entament la campagne. Il n'y a pas de limite au nombre de secteurs d'extension de la révolte mais le Gaulois n'a droit qu'à un jet de dé par secteur et par an.

13.34. Utilisation du tableau des tribus

Le tableau des tribus (à photocopier, voir CB 68) sert à enregistrer les années de révolte à l'aide des deux colonnes vierges situées à droite. Lorsqu'une tribu se révolte, que ce soit en tant que TDR ou suite à un jet de mobilisation, le joueur Gaulois inscrit l'année dans la colonne correspondante (première colonne pour la première révolte, seconde colonne pour la seconde révolte) et place aussitôt ses effectifs sur la carte. La valeur de mobilisation de chaque tribu est modifiée par le temps écoulé entre les deux révoltes :

— l'année suivant la dernière révolte, la tribu ne peut pas se révolter ;

— 2 ans après la dernière révolte, la tribu peut se révolter avec une valeur de mobilisation réduite (valeur de 3 pour les tribus de valeur initiale égale à 4 ou 5, valeur de 2 pour les tribus de valeur initiale égale à 2 ou 3, les tribus de valeur 1 restent à 1) ;

— 3 ans après la dernière révolte, la tribu peut se révolter avec sa valeur de mobilisation initiale inscrite dans le tableau des tribus.

Les tribus alliées des Romains sont toujours mobilisées avec leur valeur initiale.

13.35. Déploiement des unités

Les unités appartenant aux tribus révoltées ou proromaines sont placées sur la carte dès que la mobilisation de leur tribu est acquise. Le déploiement de chaque tribu doit être terminé avant de poursuivre la procédure de révolte.

13.4. Paix gauloise

Le Romain peut profiter d'une phase de paix gauloise pour réaliser, s'il le souhaite, une campagne en Britannia ou en Germania. Dans le cas contraire, on passe directement à la phase de préparation de campagne de l'année suivante et le marqueur AU est avancé d'un tour.

13.41. Campagne en Britannia

Le placement initial des unités gauloises et les conditions de victoire sont les mêmes que pour le scénario *Le débarquement en Britannia*. Les unités romaines commencent de là où elles sont sur la carte à l'issue de la campagne précédente. En cas de victoire du Romain, le joueur Gaulois ne pourra plus désigner le secteur CELTAE 3 comme SDR pour les campagnes suivantes.

13.42. Campagne en Germania

Le placement initial des unités germaines et les conditions de victoire sont les mêmes que pour le scénario *Le passage du Rhin*. Les unités romaines commencent de là où elles sont sur la carte à l'issue de la campagne précédente. En cas de victoire du Romain, le joueur Gaulois ne pourra plus désigner le secteur CELTAE 2 comme SDR pour les campagnes suivantes et le joueur Romain reçoit 4 unités de cavalerie germaine pour le restant du jeu de campagne.

13.5. Déroulement d'une campagne

Chaque campagne annuelle se déroule suivant une succession de tours de jeu tels qu'indiqué en 2.3. Si le Gaulois n'a pas choisi de prendre l'initiative, elle débute en Martius. Les campagnes se terminent en November ou dès que les conditions de victoire sont remplies.

13.6. Conditions de victoire

Le jeu de campagne s'arrête immédiatement sur une victoire lorsque les conditions suivantes sont remplies :
— Pour le Gaulois : mort de César ou s'il n'y a plus un seul pion légion en Gaule (CELTAE 1 à 5, BELGAE, AQUITANI) à la fin d'une campagne annuelle.
— Pour le Romain : gain de 6 campagnes annuelles.
Chaque campagne annuelle est gagnée lorsque les conditions suivantes sont remplies :
— Pour le Romain : s'il contrôle en November la région de la TDR et s'il a contrôlé à un moment donné durant la campagne les régions des éventuelles TER des SER (avec un maximum de 4 régions contrôlées s'il y a plus de 4 SER), ou s'il capture ou tue Vercingétorix.
— Pour le Gaulois : s'il empêche une victoire romaine.

13.7. Phase de fin de campagne

Lors de la phase de fin de campagne, les joueurs ajustent les effectifs, retirent les marqueurs et déterminent le gain de la campagne annuelle.

13.71. Déroulement

Au cours de la phase de fin de campagne, les joueurs effectuent successivement un certain nombre d'actions :
— détermination du camp qui gagne la campagne par rapport à la réalisation des conditions de victoire ;
— retrait de tous les pions gaulois pro et antiromains qui subsistent sur la carte ;
— conversion automatique des bateaux romains en unités de légion (éliminés s'ils sont situés en pleine mer) ;
— placement des marqueurs Hiberna dans les régions où la construction est possible ;
— retrait des marqueurs Oppidum détruit dans les régions qui ne contiennent pas d'hiberna ;
— retrait des marqueurs Terre brûlée et Dépôt romain ;
— placement sur la carte des pions des tribus irréductibles non vaincues ;
— placement d'un chef romain, au choix, en Cisalpina.

13.72. Tribus irréductibles

Les tribus irréductibles sont commandées par des chefs irréductibles (possédant une * à côté de la valeur de moral). Elles peuvent être mobilisées, même durant une phase de paix gauloise, si elles ne sont pas vaincues à la fin de la campagne précédente, c'est-à-dire que le chef est intact (ni blessé, ni tué, ni capturé) et que la région d'origine de la tribu est antiromaine. Elles mobilisent alors avec leur valeur initiale durant la phase de fin de campagne sans que cette nouvelle année de révolte ne soit inscrite sur le tableau des tribus.

Quelques précisions à propos des règles parues dans CB 68

● **Scénario**
Dans *La dernière révolte*, il faut rajouter au chapître des règles spéciales : les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.
● **Tableau des tribus**
— Viridorix s'appelle en réalité Viridovix et c'est le chef des UNELLI et non des Essuvii.
— Lucterios est le chef des Cadurci et non des Gabali.
● **Carte**
— Les oppida de Matisco et Decetia ont été inversés.
— Uxellodunum n'est pas Bordeaux. L'oppidum est localisé plus à l'est dans le territoire des NITIOBROGES.
● **Expression latine**
Comme nos humanités sont loin derrière et quelque peu oubliées, il semble que *Annum Urbae* ne soit pas correcte et qu'il faille plutôt écrire *Urbis Annum* (soit UA). Les latinistes distingués auront rectifiés d'eux-mêmes sachant que, pour la cohérence d'ensemble, nous persistons dans l'erreur et que l'expression consacrée est plutôt *ab Urbe Condita*. Que Trajan nous jette la première pierre ! Pour les ultra-puristes, remplaçons *Augustus* par *Sextilis*.

13.8. Déploiement initial romain

Au début du jeu de campagne, lors de la phase de préparation de campagne, le joueur Romain déploie ses unités suivant l'ordre de bataille :
— **Romain** : (SEQUANI) Hiberna ; Labienus, Crassus, Fabius, Antonius, Cicero, Trebonius ; VIIe, VIIIe, IXe, Xe, XIe, XIIe légions ; 2*[2]-2 ; 2*[2]-1 ; 2*4-2 ; 6-4#1 ; 6-4#2 ; 2*8-4.

13.9. Renforts et remplacements

Chaque joueur peut recevoir des renforts en cours de campagne mais seul le Romain dispose de remplacements.

13.91. Renforts

Les renforts apparaissent lors du premier tour de jeu de l'année indiquée (Hiems ou Martius suivant que le Gaulois a ou non l'initiative).
Renforts gaulois :
702 AU ; (Arverni) Vercingétorix ; 1*[2]-2.
Renforts romains (placés en Provincia I ou II) :
697 AU ; Caesar ; XIIIe, XIVe légions ; 2*8-4.
701 AU ; Ie, XVe légions ; 1*8-6.
702 AU ; Ve, VIe légions ; 2*8-6 ; retrait des pions de cavalerie gauloise proromaine.

13.92. Remplacements

Seul le Romain reçoit des remplacements au début de chaque campagne annuelle à partir de 698 AU. Les remplacements ne sont pas cumulables d'une année sur l'autre et ne sont reçus que si un chef romain est présent en Cisalpina.
Les remplacements romains sont de deux types :
— **Supplementum** : lors de la phase II.B. du premier tour de jeu, tous les pions légion de valeur réduite sont retournés et replacés sur la carte avec leur valeur pleine. De plus, le Romain reçoit 4 unités de cavalerie gauloise proromaine qui peuvent être placées dans n'importe quel hiberna.
— **Levées** : le Romain reçoit 6 unités de légion, 1 unité d'auxiliaires et 1 unité de cavalerie romaine, prélevées sur les unités éliminées lors des campagnes précédentes. Ces pions sont placés en Cisalpina lors de la phase II.A. du 3e tour (Martius). Si Caesar est présent dans cette province, le Romain reçoit 3 pions en plus, au choix.

13.93. Invasion de la région Gallia Togata

Si des unités gauloises antiromaines pénètrent dans les secteurs PROVINCIA I ou PROVINCIA II, 3 unités de milice urbaine (Civis) sont immédiatement placées dans la ville du secteur (Narbo ou Vienna). Une ville vaut 3 en défense pour les sièges.

LES SCÉNARIOS



Pilier de Roquepertuse. Tête de vaincu.

La guerre d'Armorique

Historique. Après sa victoire contre les Belges l'année précédente, César doit faire face en 698 AU à une nouvelle et importante opposition de la part des Gaulois. Les Vénètes, à la tête de tous les peuples de l'ouest, refusent de fournir du ravitaillement aux Romains et prennent les armes, sûrs de leur puissance navale. César donne alors l'ordre de construire de toute pièce une flotte de guerre à l'embouchure de la Loire et concentre son armée face aux Armoricains. Dans le même temps, Crassus et une légion sont envoyés contre les Aquitains (voir *La pacification des Aquitani* dans CB 68) alors que trois autres légions foncent sur les Unelles et autres révoltés gaulois du Cotentin. L'expédition contre les Vénètes se révèle plus difficile que prévu et la victoire finale ne peut être acquise qu'après une bataille navale indécise. Il faut une journée entière de lutte aux légionnaires embarqués sur les galères romaines pour venir à bout des lourds vaisseaux gaulois. Aidés par un calme plat qui tombe subitement, les Romains parviennent à immobiliser les navires vénètes en coupant leurs agrès avec des faux et les prennent ensuite d'assaut. Ceux des Gaulois restés à terre n'ont plus d'autre choix que de se rendre et sont vendus à l'encan (aux enchères). Les Unelles et leurs alliés ne résistent guère plus longtemps. Par contre, Ménapes et Morins, déjà révoltés en 697 AU, reprennent les hostilités dans leurs marécages impénétrables. César les poursuit un temps, abattant les forêts pour se frayer un chemin, avant d'abandonner la chasse, la saison étant trop avancée.
Année : 698 AU (56 av. J.-C.)
Début : Martius **Fin** : November
Contrôle des régions
— Romain : Bellovaci, Suessiones, Gallia Togata.
Placement initial
— Romain : (Bellovaci) Crassus, Cicero ; VIIe, VIIIe, IXe, XIVe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 2*8-4 (Suessiones) Caesar, Labienus, Trebonius, Fabius, Antonius ; Xe, XIe, XIIe, XIIIe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 2*8-4 (Provincia I) 1*6-4.
— Gaulois : (Veneti) Veneti, Corio-Solitae, Namnetes, Osismii ; (Unelli) Unelli, Abrincatui, Lexovii ; (Aulerci Eburovices) Aulerci Eburovices, Aulerci Diablentes ; (Menapii) Menapii, Morini ; (Tarbelli) Tarbelli, Boii, Elusates, Tarusates ; (Bigerriones) Bigerriones, Convenae, Consorani, Auscii, Sotiates.
Conditions de victoire
— Romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est en révolte au début du scénario et détruire Corbilo et Oppidum Sotiates.
— Gaulois : éviter une victoire romaine.
Règles spéciales
— Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.
— Corbilo ne peut être assiégé que si les unités navales Veneti ont été éliminées au préalable.

Le passage du Rhin

Historique. En 699 AU, le projet de César est de faire un débarquement en force chez les Bretons pour les punir du soutien apporté aux peuples gaulois de l'ouest l'année précédente. Mais un événement inattendu va contrarier ce plan : 430 000 Germains (Usipètes et Tenchtères) chassés par les Suèves, le plus grand et le plus belliqueux peuple de Germanie, passent le Rhin sur le territoire des Condusi. César ne peut tolérer cette intrusion en Gaule et marche à leur rencontre. Des négociations s'engagent mais, des cavaliers germains ayant violé la trêve, les Romains tombent à l'improviste sur le camp germain et exterminent les migrants avec femmes et enfants, sans perdre un seul légionnaire. César décide alors de passer le Rhin pour montrer sa force et éviter une récidive de la part d'autres peuples germaniques. Un pont est construit en dix jours, les Romains traversent le fleuve et ravagent deux semaines durant le territoire des Sugambres.
De retour en Gaule, César a encore le temps d'organiser une « descente » en Bretagne mais le temps perdu contre les Germains ne lui autorise qu'une simple reconnaissance avec deux légions sur l'autre rive du Fretum Gallicum.
Année : 699 AU (55 av. J.-C.)
Début : Martius **Fin** : November
Contrôle des régions
— Romain : Unelli, Aulerci Eburovices, Bigerriones, Gallia Togata.
Placement initial
— Romain : (Bigerriones) Crassus ; VIIe, XIIIe légions ; 1*8-4 (Unelli) Labienus, Trebonius, Cicero ; VIIIe, IXe, XIe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 1*8-4 (Aulerci Eburovices) Caesar, Fabius, Antonius ; Xe, XIIe, XIVe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 2*8-4.
— Germain : (Atuatuci) chef usipètes, chef tenctheri ; 8*6-6 ; 4*8-6.
Renforts
— Germain : si des forces romaines pénètrent en Germania, le joueur Germain déploie immédiatement 5*6-6 et 3*8-6 en Germania.
Conditions de victoire
— Romain : empêcher une victoire des Germains, traverser le Rhenus pour aller en Germania et revenir en Gaule.
— Germain : contrôler trois régions autres que Germania et empêcher les Romains de traverser le Rhenus.
Règles spéciales
— Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Germain déplace ses forces avant le joueur Romain.

Le débarquement en Britannia

Historique. En 699 AU, César n'avait pas pu réaliser son expédition punitive contre les Bretons du fait de l'invasion des Germains. C'est donc l'année suivante qu'il lance une opération de grande envergure soigneusement préparée. Plus de six cents navires sont rassemblés chez les Morins dès le début de l'été, mais le règlement d'un conflit politique chez les Trévires lui fait perdre un mois avant de pouvoir déclencher l'invasion. Début août, la traversée a lieu et le débarquement s'effectue près de Douvres. Après divers combats, les Romains poursuivent le chef des Bretons, Cassivellaun, et son armée jusque de l'autre côté de la Tamise où ils le contraignent à la soumission. César ordonne alors la livraison d'otages et le paiement d'un tribut annuel puis regagne la Gaule fin septembre. Le coup d'éclat est réussi, les Gaulois du continent sont impressionnés par la démonstration, même si la Bretagne reprend son indépendance dès le dernier vaisseau romain parti. Il faut attendre l'an 43 de notre ère pour que commence la véritable conquête.
Année : 700 AU (54 av. J.-C.)
Début : Junius **Fin** : November
Contrôle des régions
— Romain : Menapii, Treveri, Gallia Togata.
Placement initial
— Romain : (Menapii) Fabius, Antonius ; VIIe, XIe, XIIe, XIIIe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 2*8-4 (Treveri) Caesar, Labienus, Trebonius, Crassus, Cicero ; VIIIe, IXe, Xe, XIVe légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 2*8-4.
— Gaulois : (Britannia) Cassivellaun ; 8*6-4 ; 2*8-4 ; 2*9-3.
Conditions de victoire
— Romain : débarquer en Britannia et revenir en Gaule en perdant au plus 6 unités de légions.
— Gaulois : éviter une victoire romaine.

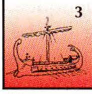
La neige et le sang

Historique. En plein hiver 701 AU, Ambiorix, indomptable roi des Eburons, persuade les peuples voisins du sien d'attaquer les légions romaines isolées dans leurs hibernae (quartiers d'hiver). Il réussit par ruse à faire sortir la XIVe légion de son camp et à la détruire. Par contre, ▷

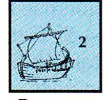

Présentation des nouveaux pions intervenant dans les scénarios.




Civis

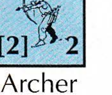


Bateau romain



Bateau gaulois

Char breton

Archer gaulois



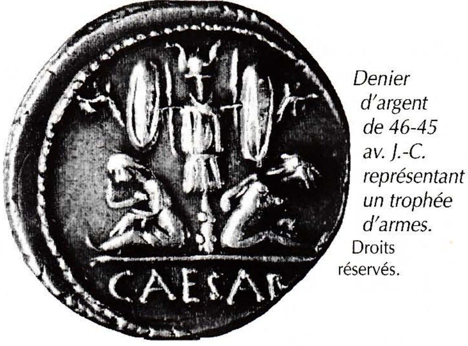
Hiberna

Ciceron (le frère de l'orateur) et la XI[e] légion résistent avec succès aux assauts des Nerviens. César, enfin averti de ces attaques, se met en marche pour secourir les troupes encore menacées. Il bat sans appel tous les peuples ayant participé à la révolte, avant de se porter contre les Sénons, les Carnutes et les Trévires qui refusent de se rendre à l'assemblée de la Gaule qu'il convoque pour réaffirmer son autorité. L'affaire est vite réglée et César en profite pour passer à nouveau en Germanie conduire des représailles contre les peuples qui ont envoyé des secours aux Trévires. La fin de l'année est consacrée à une chasse à l'homme contre Ambiorix et ses derniers compagnons, tout en dévastant le pays des Eburons. Ambiorix, insaisissable, parvient néanmoins à sauver sa peau, terré au plus profond des forêts gauloises.

Année : 701 AU (53 av. J.-C.)
Début : Hiems **Fin** : November
Contrôle des régions
— Romain : ATREBATES, REMI, CARNUTES, UNELLI, MENAPII, GALLIA TOGATA.
— Contestée : NERVII, MENAPII, ATUATUCI.
Placement initial
— Romain : (ATREBATES) Hiberna ; Caesar ; VII[e] et XII[e] légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#1 ; 2*8-4 ; 1*8-6 (REMI) Hiberna ; Labienus ; IX[e] légion ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 2*8-4 (Carnutes) Hiberna ; Antonius ; VIII[e] légion (UNELLI) Hiberna ; Trebonius ; XIII[e] légion (MENAPII) Hiberna ; Fabius ; X[e] légion (NERVII) Hiberna ; Cicero ; XI[e] légion (ATUATUCI) Hiberna ; XIV[e] légion.
— Gaulois : (EBURONES) EBURONES ; (ATUATUCI) ATUATUCI ; (NERVII) NERVII (MENAPII) MENAPII.
Renforts
— Romain : Martius (Cisalpina) Crassus ; Ie, XVe légions.
— Gaulois : Martius (TREVERI) TREVERI ; (CARNUTES) CARNUTES ; (SENONES) SENONES.
Conditions de victoire
— Romain : contrôler toutes les régions dans lesquelles au moins une tribu gauloise est en révolte au cours du scénario et passer le Rhin une fois dans le scénario.
— Gaulois : éviter une victoire romaine.
Règles spéciales
— Les phases II et III du tour de jeu sont inversées. Le joueur Gaulois déplace ses forces avant le joueur Romain.
— Le joueur Romain ne peut déplacer ses forces pendant le premier tour (Hiems) sauf les unités qui sont attaquées.
— Si des forces romaines pénètrent en Germania, le joueur Gaulois déploie immédiatement 4*6-6 et 2*8-6 en Germania.

L'année de Vercingétorix

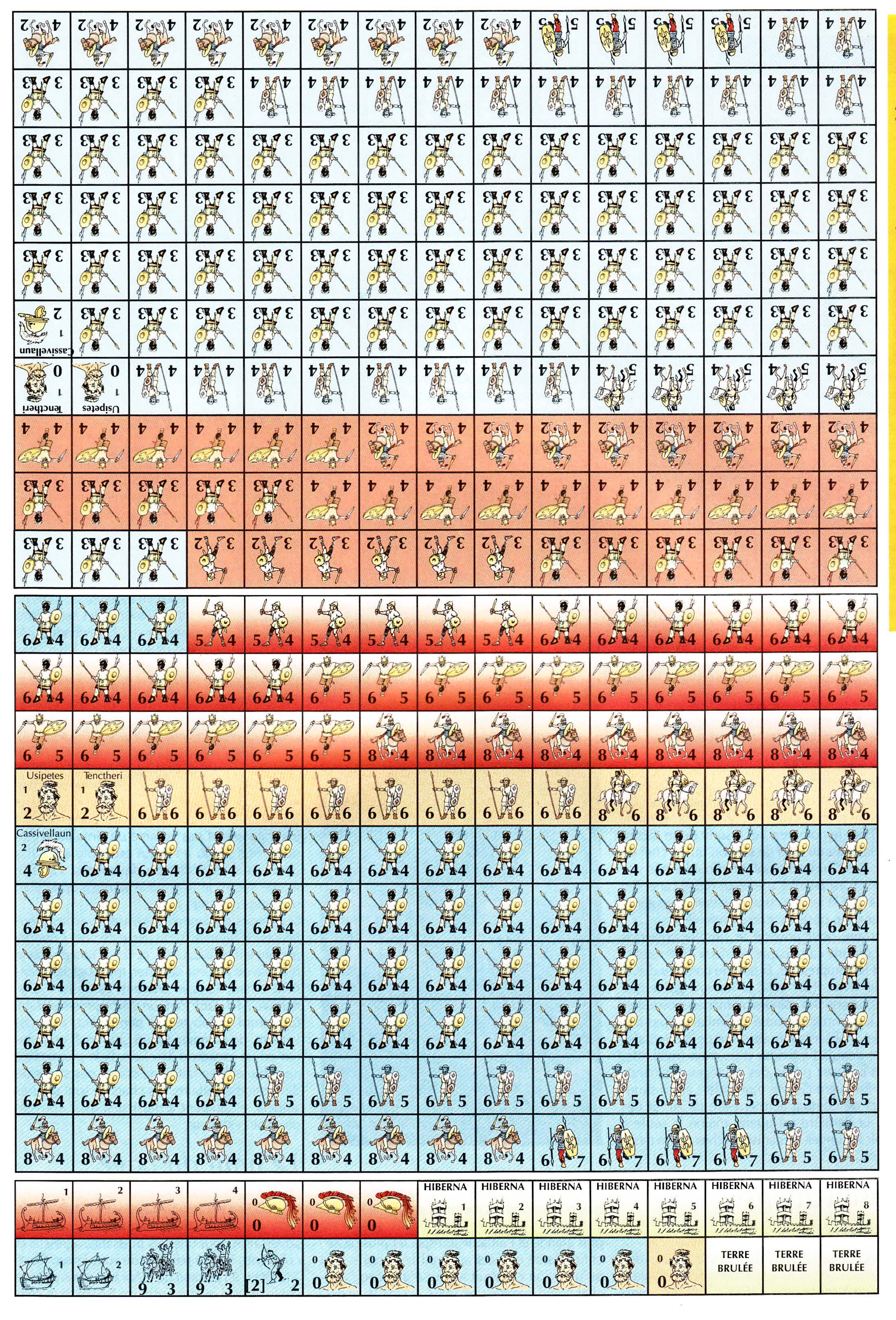
Historique. Pour tirer les leçons de l'échec des soulèvements isolés de l'année passée, tous les Gaulois opposés à la domination romaine se concertent en secret durant l'hiver 701/702 AU. De ces conciliabules émerge l'autorité d'un jeune chef arverne : Vercingétorix. Ses projets et sa stratégie sont fort différents des habitudes gauloises. Il préconise de rassembler une armée d'élite qui refusera le combat en rase campagne contre les invincibles légions romaines pour, au contraire, les harceler et les priver de ravitaillement en pratiquant une politique de terre brûlée. Dès le début de l'année, le signal de la révolte est donné par le massacre des citoyens romains de Genabum (Orléans) par les Carnutes. Sous la conduite de Vercingétorix, les Gaulois du sud se concentrent en une très forte cavalerie. Très vite, César réagit en rejoignant sous la neige, avec deux nouvelles légions, son armée stationnée en Gaule centrale. Les deux partis sont désormais face à face. La campagne se joue en trois phases. La première répond totalement aux plans initiaux de Vercingétorix. Les Romains s'épuisent et se démoralisent à courir sans succès derrière les Gaulois. Mais mi-avril, la chute d'Avaricum que Vercingétorix doit laisser succomber sans pouvoir intervenir efficacement, renverse la situation. La deuxième phase, celle des batailles, s'engage. Les Romains divisent leurs forces en deux groupes. Vercingétorix se retranche avec son armée dans le territoire arverne, poursuivi par César. Au nord, les Gaulois sous le commandement de Camulogène sont battus en bataille rangée par Labienus près de Lutèce. Enfermé dans Gergovie, Vercingétorix résiste à César. Il le conduit même à l'échec en lui infligeant de lourdes pertes et en l'obligeant à lever le siège de l'oppidum. César fait alors retraite vers Labienus pour rassembler toutes ses forces. Cette demi-défaite pousse toute la Gaule dans la révolte et même les puissants Eduens, restés jusqu'alors dans une prudente neutralité, rejoignent Vercingétorix en juillet. Le troisième et dernier acte, une lutte à mort, devient inévitable. Avec le sentiment d'un désastre probable, César et toute son armée rassemblée chez les Sénons veulent tenter de rentrer en Province romaine. Vercingétorix veut s'y opposer : si César s'en va, il reviendra plus fort l'année suivante et ne pourra plus être battu. C'est maintenant qu'il faut donner une leçon à Rome la dominatrice, en détruisant ses armées. César, évitant les Eduens désormais hostiles, marche à travers le pays séquane où Vercingétorix pense le surprendre en engageant toute sa cavalerie dans une grande embuscade. Grâce à leurs mercenaires germains, les Romains obtiennent la victoire. Nous sommes alors en août, Vercingétorix se réfugie dans l'oppidum d'Alésia, sans doute préparé dans ce but à l'avance. Il bloque ainsi à César la route du retour par Genève et peut attendre l'arrivée de renforts massifs. Le siège d'Alésia commence. Les Romains effectuent des travaux colossaux pour isoler la place. Mi-septembre, une armée de secours de 240 000 hommes arrive. Mal commandée, elle ne parvient pas à briser le siège. Malgré une lutte acharnée et indécise, les sorties de Vercingétorix échouent également. Il n'y a plus qu'une issue pour les Gaulois : la reddition. La guerre des Gaules est jouée et Vercingétorix finira étranglé au Tullianum après avoir été exhibé durant le triomphe de César, six années plus tard, à Rome. Il aura été le seul Gaulois à mettre réellement César en péril.



Denier d'argent de 46-45 av. J.-C. représentant un trophée d'armes.
Droits réservés.

Année : 702 AU (52 av. J.-C.)
Début : Hiems **Fin** : November
Contrôle des régions
— Romain : REMI, TREVERI, GALLIA TOGATA.
— Contestée : LINGONES.
Placement initial
— Romain : (REMI) REMI (LINGONES) LINGONES ; Hiberna ; Crassus ; I[e], XV[e] légions (SENONES) Hiberna ; Fabius, Antonius, Cicero, Trebonius ; VIII[e], IX[e], X[e], XI[e], XIII[e], XIV[e] légions ; 1*[2]-2 ; 6-4#1 ; 1*4-2 ; 2*8-4 (TREVERI) Hiberna ; Labienus ; VII[e], XII[e] légions ; 1*[2]-2 ; 1*[2]-1 ; 1*4-2 ; 6-4#2 ; 2*8-4 ; 1*8-6 (Provincia I) Caesar ; V[e], VI[e] légions.
— Gaulois : (LINGONES) Tricasses ; (SENONES) SENONES ; (CARNUTES) CARNUTES, Turones ; (PARISII) PARISII, Meldi ; (ARNERNI) Vercingétorix, 1*[2]-2, Arverni, Cadurci, Gabali, Ruteni, Vellavi ; (BITURIGES) BITURIGES, Boii ; (NITIOBROGES) NITIOBROGES, Bituriges Vivisci, Vasates ; (SEQUANI) SEQUANI ; (AULERCI EBUROVICES) AULERCI EBUROVICES.
Renforts
— Romain : Julius (région où se trouve Caesar) 3*8-6.
— Gaulois : Julius (MEDIOMATRICI) MEDIOMATRICI ; (VENETI) VENETI, Corio-Solitae, Osismii, Redones ; (UNELLI) UNELLI, Abrincatui, Baiocassi, Essuvii, Lexovii, Seii, Viducasses ; (AULERCI EBUROVICES) Aulerci Cenomanni, Aulerci Diablentes ; (PICTONES) PICTONES ; (SANTONES) SANTONES ; (LEMOVICES) LEMOVICES, Petrucorii ; (AEDUII) AEDUII, Ambarii, Segusiavi, (HELVETI) HELVETI, Ravrici ; (BELLOVACI) BELLOVACI, Caleti, Velliocasses, Viromandui ; (SUESSIONES) SUESSIONES, Catuellauni, Silvanectes ; (MENAPII) Morini ; (ATREBATES) ATREBATES, Ambiani ; (NERVII) NERVII.
Conditions de victoire
— Romain : contrôler les régions AEDUII et ARVERNI à la fin du scénario ou bien capturer ou tuer Vercingétorix (arrêt immédiat du scénario).
— Gaulois : contrôler toutes les régions sauf Gallia Togata, Germania et Britannia à la fin du scénario ou bien capturer ou tuer Caius Julius Caesar (arrêt immédiat du scénario).
— Tout autre résultat est un match nul.
Règles spéciales
— En Julius, tous les 8-4 proromains encore présents désertent et sont retirés de la carte.
— Jusqu'en Julius, le joueur Gaulois ne peut pénétrer dans la région AEDUII.
— Pour les renforts gaulois de Julius, les valeurs de mobilisation des tribus sont réduites de la façon suivante : seules les tribus de la région AEDUII conservent leur valeur d'origine, dans le secteur CELTAE 3 toutes les tribus ont une valeur de 1, pour les autres secteurs les tribus de valeur 4 et 5 et celles de valeur 2 et 3 deviennent respectivement de valeur 3 et 2, les tribus de valeur 1 le restent.
— La règle du jeu de campagne concernant les hibernae est appliquée.
— Si Gergovia tombe aux mains du joueur Romain avant Julius, les renforts gaulois sont annulés.

Frédéric Bey et Marc Brandsma



Pions supplémentaires pour jouer les scénarios et le jeu de campagne.

Après les simulateurs de combat aérien (voir CB 68), Claude Esmein nous présente les simulateurs de combat aéroterrestre, catégorie dans laquelle il regroupe non seulement les chars et les hélicoptères mais aussi les avions d'attaque au sol. Là encore, des jeux dignes de l'intérêt des wargameurs !

De la même manière que les simulateurs de vol aident à assimiler les concepts du combat aérien, les simulateurs de combat aéroterrestre représentent une assistance précieuse à l'appréhension des principes qui régissent les wargames. Ou, du moins, une partie des wargames : les jeux à dimension tactique ou subtactique. La raison en est simple : les wargames qui entrent dans ces deux catégories sont très détaillés. Leur échelle leur permet de (ou les oblige à) développer quantité de notions qui sont lissées, agrégées dans les jeux de plus grande ampleur... Qui a ainsi entendu parler de moral sur les pions de *Third Reich* ou dans la série des *Strike*, alors que ce concept représente la cheville ouvrière de *Squad Leader* ? Si règles et pions sont détaillés, il en va de même du terrain. Et si j'ironisais, dans mon précédent article, à propos de l'établissement de la ligne de visée dans les wargames subtactiques, la qualifiant de difficulté bien mince comparée aux problèmes de pilotage des avions de combat, ce n'était que pour mieux la souligner ici.

De la connaissance du terrain

Le terrain, à l'échelle de *Squad Leader*, d'*Ambush*, mais aussi de *MBT*, *Air Cav*, *Fire Team* et tous les autres du même acabit, est un élément primordial. Pour le comprendre, il suffit de se mettre dans la peau du chef de section ou du chef de char : il est au ras du sol. On l'oublie très vite quand on est penché au-dessus d'une carte. On voit en fait le terrain comme le verrait un général dans son poste de commandement.

Le terrain, pour pouvoir le simuler correctement sur une carte papier en deux dimensions, il faut le comprendre. Et pour le comprendre, il faut le vivre. Pour cela, je ne vois guère que trois solutions : les grandes promenades pédestres dans la campagne riante (assimilation pas très rapide), l'observation attentive de ladite campagne depuis l'intérieur d'un train (méthode, paraît-il, assez prisée des stratèges allemands de la Première Guerre mondiale) ; et les simulateurs de combat aéroterrestre (SCA). Et des trois, la dernière est quand même la seule à fournir les unités mécanisées adverses en mouvement...

Observations techniques

Les recommandations données à propos des simulateurs de vol restent entièrement valables : machine à processeur 386SX à 20 MHz minimum, affichage VGA, joystick et carte sonore. Ici encore, la vitesse du processeur doit pouvoir être ajustée en raison de la mauvaise éducation de certains logiciels ; c'est le cas pour les productions Dynamix, c'est-à-dire *Abrams Battle Tank* et *A-10 Tank Killer*. Oui, j'inclus A-10 dans la catégorie des SCA bien qu'il y soit question de pilotage d'appareils à voilure fixe, pour trois raisons : parce que le combat air-air y est réduit à la fonction d'autodéfense ; parce qu'il faut y tenir compte du terrain à un degré extrême, plus important même que dans le cas des simulateurs d'hélicoptères, car la vitesse est plus grande et l'altitude à respecter plus basse ; enfin, parce que cet appareil n'est après tout qu'un avion construit autour d'un canon antichar grand comme une VW Coccinelle, et destiné au soutien aérien rapproché au profit direct des unités terrestres. Et, de ce point de vue, le logiciel est très bien conçu : c'est celui où le repérage des objectifs est le plus délicat, en particulier en milieu urbain. Son pendant soviétique, le Su-25, fait d'ailleurs preuve des mêmes qualités de réalisme.

Un Panther SA 365 K en exercice.
Photo Aérospatiale

Mauvaise eau, bonne terre, et air vif

On peut résumer ainsi les SCA. Il en existe un, et un seul, traitant des activités en eaux fluviales (la *Brown water navy*, comme l'appellent les Américains). Il s'agit de *Gunboat*, qui met aux commandes d'un PBR, cette petite embarcation surpuissante qui est le lieu d'action principal d'*Apocalypse Now*. Il permet d'aborder cette forme de combat méconnue, mais ne mérite pas vraiment le détour. Si les sensations de pilotage paraissent assez bien rendues, le combat lui-même est plus proche du jeu d'arcade que du simulateur à proprement parler.

Le combat d'infanterie n'est pas plus gâté. *Airborne Ranger*, outre le fait qu'il commence sérieusement à dater (mais Microprose parle d'une remise à niveau), paraît bien pâle à côté de son équivalent papier, *Ambush*. On ne contrôle ici qu'un seul homme, et les adversaires n'ont pas toujours un comportement cohérent. Quant à *Under Fire*, version informatisée de *Squad Leader*, il faut bien le considérer comme un wargame et pas comme un simulateur ; en outre, son rendu à l'écran est déplorable. Il a (heureusement !) disparu des rayons. Dans le même genre, le (regretté !) *Kampfgruppe* était bien plus dynamique...

Les choses deviennent sérieuses avec les simulateurs de blindés. Si on laisse de côté *Conqueror*, ancien et discutable, et *Team Yankee* que je n'ai *pas* eu le loisir de tester, trois logiciels tiennent le haut du pavé : *Abrams Battle* Tank (Dynamix), *M-1 Tank Platoon* (Microprose) et *Tank* (Spectrum Holobyte). Ils permettent, respectivement, de commander un char seul, un peloton ou un escadron de chars. Si le premier est agréable et bien fait, il ne donne pas sa pleine dimension à l'affaire. Les chars ne sont pas des snipers, et agissent à plusieurs, avec souvent un appui extérieur.

Le haut du pavé

Le plus agréable est à mon avis *M-1 Tank Platoon*. D'une réalisation aussi bien léchée que le reste des productions Microprose, avec des adversaires pour une fois puissants, agressifs et cohérents, il n'est pas près de vous lasser. Placé à la tête d'un peloton de 4 Abrams, vous pouvez choisir parmi quatre positions à bord d'un char

Les simulateurs de combat aéroterrestre

(pilote, tireur, chef de char *buttoned up* ou chef de char *crew exposed*, c'est-à-dire le buste à l'extérieur) et vous « déplacer » d'un char à l'autre. Selon les scénarios (établis aléatoirement par le logiciel, comme toujours chez Microprose, ce qui n'est pas le cas pour *ABT* et *Tank* qui ne disposent que d'un nombre limité de scénarios), il vous arrive fréquemment de disposer d'autres unités. Vous pouvez alors donner des ordres de déplacement, de formation (ligne, colonne, échelon à droite ou à gauche, V) et d'autorisation de tir aux unités terrestres mobiles, alors que vous ne pouvez que demander un appui feu sur une zone choisie pour l'artillerie ; les unités aériennes, enfin, (en l'occurrence un OH-58, un AH-64 Apache ou un A-10) ne peuvent être qu'appelées à la rescousse, pas de possibilité de leur assigner des objectifs. A ce propos, si l'A-10 se montre en général agressif et efficace, les hélicos sont largement timorés tant en matière de reconnaissance que d'attaque... Les unités terrestres placées sous vos ordres peuvent être composées de Bradley M-2 IFV ou M-3 CFV, de M-163 antiaériens, de chars M-60A3 ou de M-113, parfaitement inutiles en combat et tout juste bons à faire se dévoiler l'adversaire. Cela rappellera quelque chose aux vétérans de *Squad Leader*...

Les effets des différentes munitions (HEAT, sabot, missiles) en fonction des cibles, et leur différence de comportement (temps de trajet) sont bien représentés. Le terrain est bien conçu et les effets de masquage efficaces. Rien de tel pour assimiler la notion de zone d'ombre qu'inflige la présence d'un bosquet ou d'une construction alors que l'on est en position d'observation depuis le haut d'une colline. Côté reproches, puisqu'il en faut toujours : les dégâts infligés par les coups au but sont très sous-estimés (en revanche, l'immobilisation est très fréquente et c'est un bon point) ; les terrains sont un peu trop rectilignes (pas de fossés, de fondrières), mais cela est probablement dû à la puissance de calcul encore trop réduite des ordinateurs eux-mêmes ; le déplacement est beaucoup trop doux, ce qui ne peut être entièrement porté au crédit des suspensions de l'Abrams que l'on a souvent comparé à une Cadillac, mais ici aussi à la faiblesse des microprocesseurs ; l'existence d'un seul théâtre d'opérations (devinez lequel ? Le Centre-Europe, bien entendu...) ; enfin, la trop grande visibilité des unités ennemies : les chars soviétiques sont en effet d'un rouge vermillon des plus esthétiques, mais bien peu réaliste.

Tank, de son côté, offre trois niveaux de commandement : Colonel, et le jeu s'apparente alors à un wargame ; Capitaine ; et Lieutenant, où la situation est comparable à celle de *M-1 Tank Platoon*. Le réalisme est un peu accru dans la mesure où les unités adverses sont plus difficiles à apercevoir, mais la simulation est en revanche moins maniable pour le joueur. Les scénarios sont prédéfinis et en nombre limité, mais il existe plusieurs terrains d'opérations : le Centre-Europe et le désert.

Le haut du nuage

Le domaine aérien nous offre les appareils à voilure tournante et les avions de *close air support*.

Pour les premiers, les deux logiciels sérieux sont *LHX* (Electronic Arts) et *Gunship 2000* (Microprose).

LHX présente quatre appareils différents : AH-64 Apache et LHX pour l'attaque, UH-60 Blackhawk et V-22 Osprey pour le transport (ce qui ne signifie nullement qu'ils n'emportent pas d'armement). Ce logiciel étant paru avant que l'US Army ne dévoile la configuration finale de son RAH-66 Comanche, on se retrouve dans la même situation que lors de la sortie de *F-19* : l'apparence n'a que peu à voir avec l'hélicoptère réel. Mais qu'importe le flacon... Trois terrains d'opérations (Allemagne, Libye et Vietnam) sont proposés, mais le nombre de scénarios est limité. Un bon point : les missiles TOW, qui ne sont pas de modèle « tire et oublie » et réclament donc un pilotage manuel durant leur vol, sont assez bien simulés (tout au moins dans le principe de contrôle indispensable). La représentation du terrain est par contre moyenne (mode graphique utilisé oblige), mais surtout le pilotage est comparable à celui d'un avion. Envolées les subtilités des commandes d'un hélico...

Gunship 2000 nous les restitue, en revanche, avec force crashs à l'appui durant la période d'acclimatation. Et ce n'est pas le moindre de ses avantages : pas moins de huit modèles d'hélico disponibles (Apache, AH-1 Super Cobra, MD-500 Defender, OH-58, UH-60, existants, et trois pas encore déployés, Apache Longbow et RAH-66 Comanche dans ses versions attaque et reconnaissance) ; deux terrains d'opérations : Europe et golfe Persique ; un arsenal très diversifié (peut-être même un peu trop : je n'ai pas souvenir de missiles antiradar embarqués sur hélico) ; et, bien sûr, génération aléatoire de scénarios. Le terrain est particulièrement bien représenté, mais les unités adverses peut-être un peu trop facilement acquises par les systèmes de bord. Gros avantage également : à partir d'un certain niveau d'expérience, vous pouvez prendre le commandement d'un groupe d'hélicos. Vous disposez alors de cinq appareils en deux vols (trois et deux machines). Vos victoires sont, à ce propos, d'autant mieux récompensées si vous avez choisi un type d'appareil aux performances réduites : *no guts, no glory*... C'est sans conteste la meilleure simulation du moment même si, comme toujours, les dégâts sont sous-estimés.

En ce qui concerne les avions, il y a *A-10* et *Su-25*. Le premier est bien fait et difficile. Les embûches sont nombreuses : terrain réclamant une attention de tous les instants, ennemis difficiles à repérer, ce qui engendre de mauvaises surprises, dégâts relativement mieux simulés que dans les autres logiciels (pour deux raisons : on est effectivement abattu plus facilement, et l'A-10 est dans la réalité un appareil robuste), armements non guidés difficiles à mettre en œuvre correctement, en particulier le tir au canon, et stress important engendré par les différents klaxons d'alerte. La tension est telle que si vous prenez les commandes de *F-117* au sortir d'une mission en A-10, vous aurez l'impression de passer du Paris-Dakar à un parcours autoroutier... Gros reproche cependant : le petit nombre de scénarios n'a jamais été compensé par les extensions pourtant annoncées par l'éditeur.

Su-25, de son côté, ressemble fort à *LHX*. Il présente la même interface graphique, et, en fin de compte, le même mode de pilotage... Mais son intérêt est grand car il donne un bon aperçu de la notion d'opérations chirurgicales. Les cibles sont très souvent situées en zone urbaine, et repérer l'objectif alors que les menaces abondent de toutes parts est éprouvant. D'autant plus que la situation générale choisie par les concepteurs du jeu fait qu'il convient de bien vérifier que les objectifs sont les bons... Il s'agit en effet d'éliminer des adversaires qualifiés de terroristes dans une Allemagne où se côtoient unités américaines et unités soviétiques loyalistes et renégates.

Rapport

S'il fallait faire un choix entre tous ces logiciels, je choisirais *M-1 Tank Platoon* pour sa jouabilité et le plaisir qu'on en retire, *Gunship 2000* pour sa variété et son réalisme de pilotage, et *A-10* pour le stress qu'il procure.

Pardonnez la compacité et la concision de ces deux articles sur les simulateurs de combat aérien et aéroterrestre. Les logiciels sont nombreux et la place restreinte. J'espère toutefois vous avoir fait saisir leur intérêt, et surtout, avoir réussi à les présenter sous un angle plus « wargamistique » que dans les revues réservées aux jeux sur ordinateur. Ce sont vraiment de bons outils, pour lesquels sophistication ne rime pas avec complexité incessante des règles et temps de jeu important. Même s'ils sont incapables de remplacer un partenaire humain, ils valent beaucoup mieux que le rôle de « poupée gonflable » auquel certains cherchent à les réduire. La place qui leur est reconnue dans les revues de wargame anglo-saxonnes en est d'ailleurs la preuve...

Claude Esmein



Histoire militaire de la France, des origines à 1715 (tome 1), est à placer en tête du palmarès des inspis-wargame de ce numéro. Ouvrage superbe autant qu'énorme, réalisé par une équipe formée des meilleurs historiens militaires de notre pays (André Corvisier, Philippe Contamine, etc.), *Histoire militaire de la France* constitue en soi un véritable événement dans l'édition française de ces dernières années, où la publication d'œuvres de qualité dans ce domaine restait rarissime. L'injustice serait-elle en voie d'être réparée ? Rattraperions-nous les Anglo-Saxons ? Il semblerait bien en effet, c'est du moins ce que l'on est en droit de penser à la lecture de cette somme magistrale qui traite de façon exhaustive de la naissance et de l'évolution des forces armées en France de l'avènement de Clovis à la mort de Louis XIV. Tout y est abordé : art de la guerre, politiques stratégiques des différents rois, institutions militaires, liens entre l'armée et l'État, rapports entre l'armée et le reste de la société, technologie des armements, fortifications, arsenaux, mais aussi marine et stratégie navale. Trois autres volumes sont attendus (1715-1871 ; 1871-1940 ; 1940-1991) ; on aura ainsi une vue complète et moderne de cet aspect majeur de l'Histoire de France, et qui complétera heureusement les ouvrages du même genre que les éditions du Seuil ont publié sur des thèmes différents (*Histoire de la France rurale, urbaine, religieuse* ; *Histoire de la vie privée*). L'armée et la guerre avaient en effet leur place dans cette énumération. On ne peut que féliciter chaleureusement les PUF pour cette initiative, et inciter tous les wargameurs et passionnés d'histoire militaire à se fendre d'un achat, certes fort peu bon marché, mais absolument indis-pen-sable !
Publié aux Presses Universitaires de France.

La recherche de la puissance ; technique, force armée et société depuis l'an mil, de William MacNeill, vient en deuxième position dans cette liste des ouvrages dont l'achat et la lecture sont nécessaires. L'auteur, professeur à l'université de Chicago, y développe sa thèse, selon laquelle l'évolution de l'art de la guerre, des armements et des forces armées a influé de façon primordiale sur l'évolution de l'humanité dans son ensemble. Il jette ainsi une pierre dans le jardin des historiens qui avaient tendance à réduire les causes de cette évolution des sociétés humaines aux seuls facteurs économiques (Fernand Braudel par exemple, pour ne citer que le plus à la mode...). Après un utile rappel des conditions de la guerre dans l'Antiquité, il aborde le Moyen Âge, caractérisé, selon lui, par la suprématie incontestée des Chinois dans ce domaine, et termine par l'industrialisation de la guerre à partir du XIX[e] siècle. Après ce genre d'ouvrage, on se prend à penser que les historiens « normaux » ne pourront plus traiter leur sujet en faisant, comme ils l'ont fait depuis quelques décennies, presque abstraction du phénomène guerre.
Publié aux éditions Économica.

L'année stratégique 1992 – Les équilibres militaires, sous la direction de Pascal Boniface, est, là encore, un travail collectif de chercheurs. La première partie de l'ouvrage analyse, une région du monde après l'autre, les problèmes stratégiques qui s'y posent, tout en faisant le rappel des événements majeurs de l'année écoulée. Le grand public peut ainsi accéder à une vision globale de la situation internationale, et Dieu sait si cette connaissance est plus importante que jamais... Enfin, *Les équilibres militaires*, qui constitue la deuxième partie, est en fait la traduction du célèbre *Military Balance* publié chaque année par l'International Institute for Strategic Studies, de Londres. Il s'agit ni plus ni moins que de l'inventaire complet des forces armées de tous les pays. Inutile de préciser que les amateurs d'ordres de bataille et les wargameurs désireux de créer des scénarios pour les simulations à thème contemporain ou prospectif (les Fleets, Battlefield Europe, Test of Arms, les Strikes, etc.) y trouveront leur bonheur.
Publié aux éditions Dunod.

La persuasion de masse, guerre psychologique, guerre médiatique, est un recueil de cinq textes écrits par certains des meilleurs experts stratégiques français. Le titre en lui-même est suffisamment explicite. Nos lecteurs auront d'ores et déjà fait le rapprochement avec la gigantesque opération de manipulation télévisuelle dont le monde entier fut victime l'année dernière au moment de la guerre du Golfe (mais on pourrait également citer la guerre des Malouines en 1982 – elle fait d'ailleurs l'objet d'un chapitre – ou l'affaire des faux charniers de Timisoara en 1989). Cet ouvrage apportera des lumières indispensables aux wargameurs souvent trop enclins à penser la guerre uniquement en fonction des facteurs matériels et techniques. Les amateurs de jeux de diplomatie, quant à eux, y puiseront de l'inspiration pour leurs prochaines parties...
Publié aux éditions Robert Laffont.

La guerre du Golfe ; numéro 51/52 de la revue **Stratégique** tire, à tous les niveaux, les leçons de ce conflit si bizarre. Les événements du Koweït et d'Irak y sont analysés non seulement en fonction de leurs répercussions politiques et diplomatiques ou de l'attitude de différents pays dans cette affaire, mais également en fonction des leçons à en tirer sur les plans purement militaires (les opérations aéronavales, le renseignement militaire, l'arme chimique, la guerre électromagnétique, etc.).
Publié par la Fondation pour les études de Défense nationale.

L'aide à la décision dans la crise internationale, sous la direction de Michel Rudnianski, est un ouvrage on ne peut plus difficile et les seuls wargameurs qui pourront en apprécier pleinement la richesse seront ceux qui ont l'habitude de pratiquer les mathématiques supérieures ! (je précise que ça n'est – hélas – pas mon cas). Les auteurs étudient en effet rien de moins qu'un certain nombre d'outils mathématiques pour gérer les crises internationales, et n'hésitent pas à appuyer leurs démonstrations par de nombreux exemples historiques, ni à étudier le rôle des wargames professionnels dans l'élaboration des stratégies militaires. Fascinant, mais hélas difficilement abordable par le premier venu.
Publié par la Fondation pour les études de Défense nationale.

Le Japon et sa Défense, de Daniel Coulmy, fait le point sur l'effort militaire de cette superpuissance économique bien souvent présentée à tort comme un nain stratégique. On se rend compte à la lecture de cet ouvrage qu'il n'en est rien et que la puissance militaire du Japon, déjà considérable, risque bien d'augmenter encore dans les années à venir. Après une première partie consacrée à la description du cadre institutionnel et économique général dans lequel s'inscrivent les « forces d'autodéfense » (en effet, officiellement, le Japon ne possède pas d'armée !), l'auteur analyse en détail les armements et les doctrines tactiques de cet appareil militaire et tente d'en dégager des tendances pour l'avenir.
Publié par la Fondation pour les études de Défense nationale.

Le Cambodge dans la tourmente – Le troisième conflit indochinois 1978-1991, de Nicolas Regaud, est certainement, à l'heure actuelle, le meilleur livre publié en France sur ce sujet. Extrêmement complet, il traite toutes les facettes de ce conflit aussi complexe qu'atroce (tout le monde a vu le superbe film d'Alain Joffé : *La Déchirure*). Malgré l'horreur sous-jacente, on se prend à plonger presque avec délices dans le subtil jeu diplomatique que toutes les parties en présence (Viêt-nam, Chine, Thaïlande, USA, sans compter les multiples factions cambodgiennes) ont déployé pendant près de quinze ans pour parvenir à établir un équilibre régional qui reste encore fragile. Ce livre donnerait-il un avant-goût de ce qui risque d'arriver en Yougoslavie ou dans l'ex-URSS ?
Co-publié par la FEDN et les éditions L'harmattan.

Giap, les deux guerres d'Indochine, de Peter MacDonald est sans doute l'une des meilleures biographies jamais publiées de ce célèbre général communiste vietnamien qui a tout de même réussi à vaincre successivement la France puis l'Amérique. Excusez du peu ! Peter MacDonald, non content de retracer la vie du vainqueur de Diên Biên Phú, analyse méthodiquement la pensée stratégique et tactique d'un homme

que je persiste, pour ma part, à considérer comme l'un des plus brillants généraux de notre siècle.
Publié aux éditions Perrin.

Restons en Extrême-Orient avec deux ouvrages de philosophie asiatique qui n'hésitent pas à aborder les problèmes liés à la guerre. **Écrits d'un sage encore inconnu**, de Tang Zhen, est un livre de philosophie politique où la réflexion sur la place de la guerre dans l'action des États tient une place importante. L'auteur, ancien mandarin impérial, vécut au XVII[e] siècle mais ses réflexions restent plus que jamais valables.
Publié chez Gallimard, dans la collection Connaissance de l'Orient.

Shambhala, la voie sacrée du guerrier est, quant à lui, l'œuvre d'un mystique tibétain contemporain dont les méditations peuvent, selon moi, s'avérer utiles à certains joueurs de Diplomacy ayant besoin de canaliser leur agressivité et leurs instincts chaotiques...
Publié aux éditions du Seuil, dans la collection Points Sagesses.

Guérilla dans le désert est un petit recueil de textes écrits par le célèbre Lawrence d'Arabie, lequel fut, ne l'oublions pas, l'un des premiers Occi- dentaux de notre époque à pratiquer la guérilla alors que la plupart des autres chefs militaires des grandes puissances de l'époque pratiquaient surtout la contre-insurrection ! Ses conceptions stratégiques et tactiques, extrêmement originales, le poussaient à faire la guerre dans le désert à la façon d'une guerre navale. Il avait en effet compris que la gestion de l'espace y est la même. Le tout fait l'objet d'une présentation d'un des meilleurs spécialistes français de la guérilla, Gérard Chaliand, auteur d'un recueil de textes dont nous avons déjà vanté les mérites dans ces colonnes : *L'anthologie mondiale de la stratégie.*
Publié aux éditions Complexe.

La guerre de Trente Ans, de Victor L. Tapié est un autre ouvrage consacré à ce passionnant et important, mais si horrible, conflit qui ensanglanta l'Europe dans la première moitié du XVII[e] siècle. Il est à mon sens bien meilleur que celui de Georges Pagès que nous chroniquions dans le précédent CB, ne serait-ce que parce qu'il est plus récent (celui de Pagès a en effet été écrit en 1939...). Il constitue donc une bonne introduction à l'étude de ces événements et son sérieux est garanti par le fait qu'il s'agisse d'un cours de la Sorbonne. Signalons en outre que le même éditeur vient de publier le troisième tome de **Guerre et paix dans l'Europe du XVIIe siècle**, composé exclusivement de reproductions de textes et de documents d'époque. C'est le complément indispensable des deux précédents tomes dont nous parlions là encore dans CB n° 68.
Publiés aux éditions CDU/SEDES.

La revue historique des armées n° 185 contient un gros dossier sur la gendarmerie, mais c'est un article hors dossier qui m'a paru le plus intéressant : celui consacré à Camille Rougeron. Cet ancien ingénieur naval, mort il y a une dizaine d'années, fut, avant-guerre, le concepteur de nombreux cuirassés français, puis il se consacra peu à peu à la réflexion sur les problèmes stratégiques et quitta l'armée pour vivre de sa plume. Sa pensée avait toujours été originale et prémonitoire et il convient aujourd'hui de la redécouvrir.
Le n° 186 est quant à lui entièrement consacré aux actions extérieures des armées françaises depuis cent cinquante ans. Cette fois, tout le numéro est passionnant ! Depuis les articles sur les expéditions coloniales du XIX[e] siècle jusqu'à ceux sur le rôle de l'armée de l'air en Indochine, en Mauritanie (1977) et au Tchad.

La bataille du Jutland – 1916, de Fabrice Léomy, est le nouveau numéro de la série *Les grandes batailles de l'Histoire*, c'est également le plus gros et peut-être l'un des plus complets. Tout y est passé en revue : matériels, conceptions tactiques de l'époque et film des événements de la plus grosse bataille navale de la Première Guerre mondiale. C'est un véritable compte rendu de partie ! Les joueurs d'Amirauté apprécieront.
Publié par Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

Presque tous les wargameurs, et en particulier les figurinistes, connaissent bien l'excellente collection de fascicules de l'éditeur britannique Ospreys. Petits livrets très complets, au format agréable et aux illustrations somptueuses, leur réputation s'étend au monde entier. Ils sont parfaits pour partir à la découverte d'une armée particulière et leur catalogue couvre la quasi-totalité des périodes historiques. L'un des derniers parus est consacré aux redoutables guerriers assyriens de l'Antiquité, et il est illustré par le célèbre Angus MacBride, que tous les joueurs de JRTM et Rolemaster connaissent et apprécient. Par ailleurs, Ospreys s'est depuis peu enrichi d'une nouvelle série consacrée cette fois, non plus à une armée en particulier, mais à des batailles, concurrençant directement en cela les ouvrages de Socomer. Ils sont là encore très bien faits. Les deux derniers traitent l'un de la bataille de **Hastings**, et l'autre d'une grande bataille assez peu connue du grand public français : la bataille de **Culloden** en 1746, qui vit l'écrasement total et définitif des clans écossais (dont les hommes combattaient encore avec un armement Renaissance) par l'armée anglaise du duc de Cumberland. Épisode fondamental de l'histoire britannique, cette bataille est également intéressante car elle confrontait deux armées datant d'époques différentes.

Laurent Henninger

L'empire du Levant de René Grousset est une passionnante histoire des fluctuations de la frontière entre Orient et Occident, d'Alexandre le Grand à la chute de Constantinople. Très érudit, bien plus proche de nous et plus accessible que *L'empire des steppes*, ce livre sort de l'obscurité des épopées méconnues (les Francs en Morée par exemple).
Publié dans la Bibliothèque historique chez Payot.

Marc Brandsma

Panorama de la presse wargame

◆ **The Canadian Wargamers Journal n° 30** contient un gros dossier sur Siege of Jerusalem (conseils de jeu, nouvelles règles et variantes, campagne courte), un scénario *what if?* pour East Front, une mise à jour de Days of Decision, et un scénario Barbarossa pour World in Flames.

◆ **Inside GMT n° 2**, la *newsletter* de GMT Games, propose un dossier sur Hornet Leader (errata, règles de campagne et de « réputation » – des pilotes –, nouvelles cartes de campagne), ainsi que des clarifications et errata pour Great Battles of Alexander et Silver Bayonet, plus diverses infos concernant les excellents jeux de cet éditeur.

◆ **Strategy & Tactics n° 148** innove ! Le jeu en encart qu'il contient – et le dossier historique – sont consacrés à une bataille de la guerre civile anglaise, celle de Cropredy Bridge, en 1645. Enfin un éditeur ose aborder cette période passionnante, capitale et pourtant délaissée par les wargameurs qu'est le XVII[e] siècle ! La guerre civile anglaise, qui se déroula en même temps que la guerre de Trente Ans sur le continent, mit aux prises les royalistes et les parlementaristes, dirigés par le célèbre Oliver Cromwell. N'hésitez pas à aller à la découverte de cet art de la guerre si particulier. Pour schématiser (à l'extrême), imaginez une bataille antique avec de l'artillerie et des armes à feu... De toute façon, ce numéro de S&T restera un *collector.*

◆ **The General vol. 27 n° 4** a une connotation très politico-stratégique puisqu'il est surtout consacré à Republic of Rome (présentation du jeu, notes du concepteur, compte rendu de partie), ainsi qu'à Advanced Civilization, Kremlin (un scénario sur le putsch raté d'août 1991 !), et Empires in Arms. En dehors de l'article sur ce dernier jeu, qui se situe à la charnière des genres, rien sur les wargames *stricto sensu.*

◆ **Command n° 15** continue à s'intéresser à l'Antiquité. Cette fois, le jeu en encart – et, comme de bien entendu, le dossier historique – sont consacrés à la révolte des gladiateurs romains dirigés par Spartacus, en 73 av. J.-C. Le système est similaire à celui d'Alexandros. Les autres articles historiques traitent entre autres des tactiques des blindés pendant la Première Guerre mondiale et des forces soviétiques et américaines face à face à Berlin en 1945, au moment où elles furent à deux doigts de se tirer dessus (!). On appréciera également une analyse tactique consacrée à un épisode de la guerre du Golfe.

◆ **Moves n° 68** est, lui aussi, très « antique » puisqu'il contient un dossier sur Men At Arms, l'excellent jeu tactique antiquo-médiéval paru dans S&T n° 137 (avec un scénario sur la célèbre bataille de Hastings, qui vit la conquête de l'Angleterre par les Normands de Guillaume le Conquérant) et une grosse analyse du jeu The Great Battles of Alexander (GMT Games). Mais on y trouve aussi la rubrique habituelle consacrée à la série Europa (First to Fight), de nouveaux scénarios pour Test of Arms (GDW), et des règles optionnelles pour Holy War : Afghanistan (S&T n° 147).

◆ **Fire & Movement n° 78** présente surtout PTO (TSR) – avec un exemple de jeu – et Stand & Die (GDW), et passe en revue les jeux traitant de la guerre civile russe des années 1918-1922.

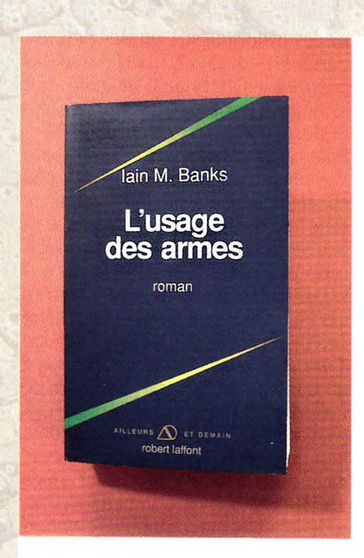
◆ **Miniature Wargames n° 106** est, comme de coutume, bourré d'articles variés sur les périodes historiques les plus diverses. Mais on remarquera cependant que les figurinistes britanniques ont un penchant très net pour le XIX[e] siècle dans son ensemble : des guerres napoléoniennes à celles des Zoulous, en passant par la Sécession ! La nostalgie de l'époque victorienne sans doute...

◆ Du côté des fanzines, seul **Vortigern n° 153** a retenu mon attention. Il poursuit son histoire des penseurs stratégiques de l'Inde ancienne, ainsi que ses analyses sur Diplomacy, et présente en quelques lignes les principaux jeux (wargames et de diplomatie) multijoueurs disponibles. Un « catalogue » très utile !

◆ Rien de très notable dans les autres zines, sinon les habituels comptes rendus de parties. Au demeurant, toutes ces parties – et donc tous ses fanzines – sont de qualité. Mon jugement ne porte en effet que sur les éventuels articles « magazine », pas sur l'intérêt des jeux en cours.

L.H.





Un doigt de Culture

Iain Banks n'est guère connu en France, malgré la publication du *Seigneur des guêpes* et d'*Entrefer* voici quelques années. Gageons que la traduction de **L'usage des armes** va enfin lui apporter la reconnaissance du public français. Car si ce livre n'est pas un chef-d'œuvre, il y ressemble bigrement. Tout d'abord, précisons qu'il s'agit du troisième tome d'une série, mais qu'il peut se lire tout à fait indépendamment et que les deux premiers titres sont d'ores et déjà inscrits au futur catalogue d'Ailleurs et Demain. Au départ, il y a la Culture, une structure sociale à l'échelle de la galaxie, sorte de gestionnaire de l'espace habité et reconnu. Iain Banks a en effet compris qu'aucun État ne saurait contrôler d'aussi immenses étendues, et il a créé de toutes pièces une nouvelle approche politique, qui ne saurait être réduite à nos critères contemporains. Cette toile de fond d'une grande originalité sert ici de décor à un roman d'aventure palpitant, haletant, où une écriture raffinée et travaillée soutient un récit endiablé, plein d'humour et de trouvailles, comme on aimerait en lire plus souvent au lieu des pâles resucées des grands auteurs de l'âge d'or qui fleurissent sous les plumes de bon nombre d'auteurs. On pourrait voir une parenté avec *Hypérion*, à cette différence que celui-ci a tendance à ressembler à un catalogue des thèmes et cycles de la SF, tandis que *L'usage des armes* constitue de toute évidence une évolution.

Tout meneur de jeu un tant soit peu astucieux trouvera dans ce livre de quoi alimenter des dizaines de parties ; chaque chapitre contient suffisamment d'idées, de détails et de descriptions pour réaliser un scénario, et la Culture elle-même, concept révolutionnaire, apporte la possibilité d'approches nouvelles de thèmes rebattus. Je ne serais pas étonné que sorte un jour une adaptation jeu de rôle de cet univers, sous le titre *Circonstances Spéciales* ou quelque chose dans le genre. Car l'œuvre de Iain Banks peut se résumer par un unique mot : richesse.

(Robert Laffont « Ailleurs et Demain ».)

Histoires du futur

David Brin n'est plus tout à fait un jeune auteur, mais pas encore un classique. D'ailleurs, la qualité fort variable de ses livres et une certaine tendance à la redite – inutile de lire *Élévation* si vous avez lu *Marée stellaire* – inspirent la méfiance plutôt que l'adulation. Avec Brin, on ne sait jamais si l'on va tomber sur un ouvrage ennuyeux ou qui vous explosera les neurones. Je vous rassure tout de suite, **Terre**, qui vient de paraître en deux volumes chez Presses Pocket, appartient à la seconde catégorie. De la SF prestigieuse, astucieuse et parfaitement maîtrisée, où les préoccupations écologiques et scientifiques se mêlent en un ensemble vertigineux. Brin a voulu donner une idée globale de ce que pourrait être notre monde d'ici une cinquantaine d'années et, dans l'ensemble, c'est plutôt réussi, malgré quelques imperfections. L'identité des « grands méchants » de l'histoire en est une, l'importance donnée au culte de Gaïa – une secte typiquement californienne – une autre. Et je ne parle pas de l'idée grotesque qui consiste à atomiser la Suisse parce qu'elle se refuse à lever le secret bancaire ! Une idée typiquement « amérikkkaine » : Brin commet l'erreur de prendre les États-Unis comme modèle de référence. Dès qu'il s'écarte des sciences, Brin a tendance à faire un peu n'importe quoi et c'est bien dommage car, hormis ces défauts, *Terre* est un roman passionnant, qui se lit d'une seule traite malgré sa longueur et dont la fin, mystique à souhait, devrait réconcilier les tenants d'une SF pure et dure et ceux d'un genre plus ouvert aux thèmes non scientifiques.

(La chose au cœur du monde : Presses Pocket n° 5471 ; Message de l'univers : PP n° 5472.)

Des auteurs du mythique âge d'or de la SF, Robert Heinlein est celui que l'on a – en France, du moins – traité avec la plus grande injustice. Considéré comme un écrivain majeur dans les années 50 et 60, il entra au purgatoire à la grande époque de la SF « politique », car son idéologie était jugée non conforme. Et il est vrai que, pour le lecteur qui l'a découvert avec ses derniers romans – d'énormes pavés plutôt ennuyeux, surtout si l'on ignore le reste de son œuvre –, Heinlein peut paraître confus et pesant. Mais cela n'a pas toujours été le cas et les œuvres de sa première période – qui culminera avec ses meilleurs *juveniles* et l'extraordinaire *Une porte sur l'été* – sont au moins aussi intéressantes que celles de ses confrères Asimov, Van Vogt ou Simak. C'est donc une excellente idée qu'a eue Jacques Goimard de réimprimer les cinq volumes de son **Histoire du Futur**, la première de toutes, un ensemble de romans et de nouvelles d'une grande cohérence et d'une pertinence remarquable. De *L'homme qui vendit la Lune* aux *Orphelins du ciel*, ce sont cinq ou six siècles d'histoire humaine qui se dérouleront devant vos yeux. À ne rater sous aucun prétexte, comme presque tous les Heinlein de la première période, d'ailleurs.

(L'homme qui vendit la Lune : Presses Pocket n° 5043 ; Les vertes collines de la Terre : PP n° 5063 ; Révolte en 2100 : PP n° 5076 ; Les enfants de Mathusalem : PP n° 5095 ; Les orphelins du ciel : PP n° 5101.)

La guerre des étoiles continue!

Comme beaucoup de films basés sur un scénario original, La guerre des étoiles et ses suites, L'empire contre-attaque et Le retour du Jedi, ont été transcrits sous forme de roman. Publiés en France aux Presses de la Cité, tous trois viennent tout naturellement d'être repris chez Presses Pocket, dans une traduction – je cite – «revue d'après le scénario original, le film (V.O. et V.F.) et le jeu de rôle» pour le premier volume [1]. Cette réédition vient en fait soutenir la parution du quatrième volume – c'est-à-dire le premier de la trilogie suivante: L'héritier de l'empire, en grand format toujours aux Presses. Autant vous prévenir tout de suite, ce n'est pas de la grande littérature, loin de là, mais ces livres peuvent constituer un bon aide-mémoire pour le jeu de rôle qui a été tiré de la série de George Lucas, et je suis sûr que certains, parmi vous, seront heureux de retrouver Luke Skywalker, la princesse Leïla, Han Solo et tous les autres personnages de cette grande saga commerciale. Et les couvertures de Siudmak sont bien plus belles que les affiches des films en question. (La guerre des étoiles: PP n°5475; L'empire contre-attaque: PP n°5474; Le retour du Jedi: PP n°5473; L'héritier de l'empire: Presses de la Cité.)

1) Lequel avait déjà été publié en PP en 1978, sous le numéro 5029. On peut se demander pourquoi on lui a donné un nouveau numéro. Accessoirement, la numérotation des trois titres est à l'inverse de leur ordre chronologique. Presses Pocket nous surprendra toujours !

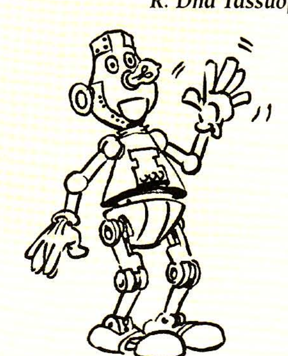
Au revoir M. Asimov

Qui a publié près de cinq cents livres de tous types ? Qui a été capable d'écrire des ouvrages sur des sujets aussi variés que la Bible, la physique nucléaire, Shakespeare, la culture grecque ou la naissance de l'univers ? Qui encore peut-on classer parmi les inventeurs de la SF moderne ?

A soixante-douze ans Isaac Asimov nous a quittés, laissant un héritage à la fois scientifique, culturel et littéraire.

Toutes les cellules de mon petit cerveau positronique ont frémi quand la nouvelle de la mort du créateur des Trois Lois de la robotique est arrivée sur mes capteurs. Au revoir, M. Asimov, nous te lirons longtemps encore !

R. Dna Tassuof



Psychédélisme et sorcellerie

Parmi les auteurs plus littéraires apparus ces derniers temps aux États-Unis, Lucius Shepard est l'un des plus intéressants, même si ses romans ont tendance à avoir moins de punch que ses nouvelles. Avec **Kalimantan**, qui vient de paraître dans la collection Présence du Fantastique, il a choisi la novella, qui semble pour lui une longueur idéale. Tout d'abord, permettez-moi de m'étonner que ce texte ne soit pas paru en Présence du Futur : il s'agit en effet indubitablement de science-fiction, puisque le thème est l'existence d'une drogue qui permet d'altérer la réalité – et même de passer dans un genre de psychosphère ou d'univers parallèle. Mais bon, *La forêt des mythimages* avait déjà été victime d'une telle erreur de classification, et tout semble indiquer que Jacques Chambon, directeur des deux collections, se base sur une définition « au sens large » des genres. Ce point précisé, *Kalimantan* est un livre fascinant, où le talent de Shepard explose littéralement, tant dans les descriptions de jungle – dans lesquelles il est passé maître – que dans les développements inattendus du récit. Ajoutez un aspect allégorique et symbolique poussé à son paroxysme, une documentation très complète sur la jungle de Bornéo, et vous obtenez un livre à côté duquel il serait vraiment dommage de passer. *(Denoël « Présence du Fantastique » n° 25.)*

Autre aspect du psychédélisme, les œuvres franchement destroy de Michael Moorcock que réédite l'Atalante. Je vous avais signalé *Le programme final*, premier tome des aventures de Jerry Cornelius ; trois autres sont parus depuis : **À bas le cancer !, L'assassin anglais** et **Vous aimez la muzak ?** De la SF expérimentale – ce qu'on a appelé *new wave* ou *new thing* à l'époque – qui brise avec violence tabous et structure narrative classique. Pour amateurs éclairés qu'un peu de nouveauté ne rebute pas. Et puisque j'en suis à parler de cet éditeur, j'en profite pour signaler la réédition, au moment où vous lirez ces lignes, de la totalité des aventures de **Corum** – 960 pages pour la modique somme de 189 F – et la parution de **La planète du Berserker**, troisième volume de l'excellente saga de space opera signée Fred Saberhagen dont cet éditeur a entrepris de sortir l'intégrale.

(L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Roland C. Wagner

Tout un univers de chouchoux

Une fois n'est pas coutume, le chouchou de cette fois est une réédition. Je devrais dire une série de rééditions, puisqu'il s'agit de l'ensemble des albums des voyages extraordinaires de **Philémon** à travers les lettres de l'Atlantique. C'est une débauche d'inventions et de créatures toutes plus fantasques et fantastiques les unes que les autres, un univers complet de jeu et une inépuisable source d'idées folles pour vos scénarios, toutes catégories confondues. A (re)découvrir d'urgence, impérativement !

Dans des genres très différents, mais très bons aussi, les deux vice-chouchoux sont, d'une part un monde nouveau plein de mystères, constitué d'une gigantesque ville médiévale (**Le monde de la cité**) et d'autre part un véritable scénario pour une murder-party en huis clos (**L'île noyée**). Dans le premier, vous explorerez un superbe et original labyrinthe infini de quartiers et de souterrains recouvrant entièrement toute une planète (voir à ce propos le concours Soleil-Casus Belli dans En direct de la rédaction), et dans le second, il vous appartiendra de démasquer l'assassin, aux côtés de l'inspecteur Canardo, alors que tous les protagonistes du drame sont coin-coincés sur une île qui s'enfonce inexorablement dans la mer.

Passé décomposé,
ou « le retour des héros »

Mis à part le premier, plus facile à exploiter avec Les Trois mousquetaires, les albums de ce chapitre peuvent tous être utilisés comme base pour l'ensemble des jeux de type heroic fantasy (WHJRF, AD&D et les autres...). Accroché à la limite de l'Histoire, **Masquerouge** reprend du service dans *Les intrigants*. Ce héros au masque écarlate nous entraîne une fois encore dans les coulisses d'un complot ourdi contre Louis XIII, et mené par d'autres masques à l'allure moins sympathique. Champion dans la catégorie « qui revient de loin », voici **Prince Vaillant**, dans la superbe édition française de ses aventures. Vie, mœurs, amours, us et coutumes de ces temps indécis, cet album est une mine d'idées de mini scénarios et de rencontres variées pour vos joueurs. Le héros, toujours le héros et rien que lui, c'est **Thorgal**. Parti de chez lui, loin de son Aaricia préférée, le voilà confronté à une bande de grands méchants menés par un chef détestable et surprenant. A la base, rien de nouveau, si ce n'est que... que je ne vais pas tout vous dire de ce scénario complet et mouvementé, destiné à mettre vos joueurs favoris dans l'embarras.

A propos d'embarras, vous devriez voir dans quelle galère s'est embarqué **Percevan** ! Il a fallu attendre longtemps son retour, mais cela en valait la peine, ah ça oui ! S'il s'en sort ce coup-ci, c'est qu'il est très fort... Mais, j'oubliais, c'est un héros, il y arrivera donc sûrement... dans le prochain tome, mais tout de même... Essayez avec vos aventuriers à vous, le scénario impeccable est en net



amélioration par rapport aux albums précédents et les idées de rencontres et de magie sont excellentes.

Que faire quand on est roi et qu'on s'ennuie ? Vous pouvez aller chercher la réponse que **Conan des îles** vous propose. Exploration, aventures exotiques, sorcellerie et monstres mangeurs d'hommes sont au menu de ce scénario complet et bien conçu.

Les aventures précédentes sont présentées (dans les BD) pour des héros solitaires, mais peuvent s'adapter sans mal à plusieurs aventuriers. Dans ce qui suit, l'histoire est déjà construite autour d'un groupe et la transposition en termes de jeu de rôle est immédiate. La saga des **Légendes des Contrées oubliées** s'achève dans la fureur et le sang. Nos héros, un guerrier barbare, un nain et un voleur aux oreilles pointues (?), sont confrontés à des puissances bien au-delà de leur compréhension... Tout ce bruit et ce fracas pour quoi ? Pour de la gloire et de l'or, tiens !! ! Tous les ingrédients de l'heroic fantasy traditionnelle y sont réunis. Dans **La crypte du souffle bleu**, il est bien difficile de définir les aventuriers, sinon en disant qu'ils disposent chacun de pouvoirs surprenants et originaux. Il s'agit pour eux d'aller de l'autre côté du monde chercher l'antidote du mal qui ronge leur pays. C'est classique mais efficace, avec des idées sympathiques et des surprises presque à chaque page.

Futur inférieur,
ou « Maman, mon monde se déglingue »

Sharkville, ce pourrait être chez nous, dans quelques années, dans quelques siècles... Notre vie pourrait évoluer dans ce sens-là... Je ne l'espère pas. Les groupuscules et autres institutions plus ou moins proches de l'État mènent la danse et rien n'est simple dans ce monde sophistiqué. L'environnement est utilisable pour une ambiance cyber ou presque. De là à un monde en déroute, il est facile de sentir que la transition est proche. L'évolution pourrait nous conduire à un monde à la manière des **Eaux de Mortelune** : quelques princes capricieux se déchirant sans cesse pour la possession des pauvres restes d'un monde mort et privé de tout. Dans cet univers désolé va naître un enfant aux pouvoirs étranges capables de ressusciter la mer, au prix de la vie de tout ceux qu'il aime... Ou bien, allons-nous nous diriger vers un monde de ruines peuplés d'animaux doués de parole, comme les **Chats de Not'Dam** ? Les hommes ont régressé jusqu'à ne plus être que des monstres difformes et nus, pourchassés par des animaux intelligents. Les chats découvrent que cette grande bâtisse qu'est Not'Dam cache un secret enfoui au fin fond de ses entrailles et qu'ils doivent le défendre contre l'agression permanente des loups. Tout un programme ! Quoi encore ? Cette fois, ce sont les robots qui ont pris le pouvoir et qui tentent d'influer à rebrousse temps sur notre monde actuel. **Objectif secondaire** est une intéressante variation sur le thème de *Terminator*. Tout cela peut bien entendu se jouer avec vos jeux post-apo favoris (voir Bitume p. 20 par exemple).

Pour finir avec l'avenir sur une touche d'humour, consultez **Burton & Cyb**. Ces drôles de héros intergalactiques ne reculent devant rien pour réussir les coups les plus fumants et les plus tordus, et cela déchaîne contre eux les foudres spatiales du reste de l'univers. Si, à première vue, vous ne savez pas comment les utiliser, essayez simplement de les faire rencontrer, dans un bouge interstellaire quelconque, à votre bande d'aventuriers... et laisser monter la pression, cela devrait suffire.

Superlatif présent

Le présent, à lui tout seul est une source de surprises, surtout quand le parallèle s'en mêle et s'emmêle les pinceaux. Sur le mode humoristique d'abord cette fois, nous avons **Mot Monster**, où un château isolé en Écosse (hanté of course) est le théâtre d'événements plutôt bizarres (vous avez dit bizarre), mais superbement dessinés. Ensuite, Clive Barker *strikes again*, dans **Sang pour sang**, pour le plus grand plaisir et le plus grand frisson de vos investigateurs (AdC, Chill, etc.). Toute la série vaut la peine, en vrac et sans modération aucune.

Des bulles en vrac !

- **Philémon**
T1 à T15 - *Philémon et les lettres de l'Atlantique.* Fred (Dargaud).
- **Les Maîtres Cartographes**
T1 - *Le monde de la cité.*
Arleston et Glaudel (Soleil).
- **L'île noyée**
Une enquête de l'inspecteur Canardo, T7 - Sokal (Casterman).
- **Les intrigants**
Les aventures de Masquerouge
Cothias et Venanzi (Glénat).
- **Prince Vaillant**
Au temps du roi Arthur, 1945-47.
Foster (Zenda).
- **Thorgal**
T18 - *L'épée-soleil.*
Rosinski et Van Hamme (Lombard).
- **Percevan**
T7 - *Les seigneurs de l'Enfer.*
Fauche, Léturgie et Luguy (Dargaud).
- **Conan des îles.**
Thomas et Buscema,
d'après R.E. Howard (Semic France).
- **Légendes des Contrées oubliées**
T3 - *Le sang des rois.*
Chevalier et Ségur (Delcourt).
- **La crypte du souffle bleu**
T2 - *La barrière des instants perdus.*
Durand et Castaza (Soleil).
- **Douglas Dunkerk, Sharkville.**
Lesueur et Midant (Dargaud).
- **Les eaux de Mortelune**
T5 - *Vague à lames.*
Adamov et Cothias (Glénat).
- **Chats, Not'Dam**
Convard (Glénat).
- **Terminator**
Objectif secondaire T1 et T2.
Robinson et Gulacy (Zenda).
- **Burton & Cyb**
T4 - *Pourritures planétaires.*
Ortiz et Segura (Comics USA).
- **Mot Monster**
T3 - *Le château maudit* (Soleil).
- **Sang pour sang**
T4 - Barker, Hampton et Von Tobel (Comics USA).
- **Jugement à Gotham**
Batman, Judge Dredd.
Bisley, Grant et Wagner (Comics USA).
- **Encyclopédie Marvel** de A à Z
Marvel Universe T4, de *Impossible Man à Marauders*, **Hulk** T1, **Spiderman** T4 (Semic France).

Si vous appréciez les super-héros, ruez-vous sur **Jugement à Gotham** pour assister à la rencontre du siècle entre Batman et Judge Dredd. Ça faisait longtemps que je n'avais pas autant ri avec une BD de ce type. A ne rater sous aucun prétexte, la confrontation Gotham/Megacity One vaut son pesant de super-cacahuètes. Pour super-finir cette inspi, reportez-vous aux dernières parutions de Semic France, qui nous offrent en vrac ce mois-ci, en plus de l'encyclopédie annoncée **Marvel Universe** Tome 4, un tout nouveau **Hulk** (qui devient intelligent) et un **Spiderman** (qui se pose des problèmes métaphysiques). Joli, non ?

André Foussat

Une dose de littérature « populaire »...



Précipitez-vous sur **Bas-de-Cuir** de Fenimore Cooper (collection Omnibus). Cet énorme volume de mille six cents pages est un recueil de cinq romans situés à la fin du XVIIIe et début du XIXe siècle, dans ce qui n'est pas encore les États-Unis d'Amérique, entre le lac Ontario, les Appalaches et les grandes plaines. Le style a un peu vieilli, mais les intrigues restent passionnantes, et la documentation irréprochable. Il y a là un univers de jeu passionnant et beaucoup, beaucoup, plus subtil que le traditionnel western (pour une raison toute simple : le western classique se résume à une confrontation entre les Peaux-Rouges et les Blancs. Ici, nous avons une troisième force : les Français, alliés aux Indiens contre les Anglais). Et puis, je m'étais toujours demandé d'où venait l'irritante habitude des scénaristes d'Hollywood de faire parler les Indiens comme s'ils étaient congénitalement incapables d'apprendre correctement la langue des Visages-Pâles. Maintenant, je sais : ils l'ont prise chez Fenimore Cooper. Mais c'est vraiment tout ce qu'on peut lui reprocher.

Décidément, j'aime la collection Bouquins. Avec le temps, leur catalogue s'enrichit de titres susceptibles de faire le bonheur des rôlistes. Après Fantômas, Rouletabille, Arsène Lupin et quelques autres, c'est au tour de **Rocambole** (de Ponson du Terrail, 2 volumes sous coffret) de se voir mis à la portée de tous. Tout ce qui nous reste de cet ancêtre de Fantômas qui sévissait sous le Second Empire, c'est l'adjectif rocambolesque... qui colle parfaitement à l'ambiance des romans. Quand on prend le temps d'y réfléchir, les coups de théâtre s'enchaînent sans la moindre logique, les ficelles sont grosses comme des câbles, les personnages n'ont pas la moindre épaisseur... Mais c'est suffisamment bien fait pour que, sur le moment, on accepte tout sans discuter. Or, c'est la quintessence de l'art du meneur de jeu : faire avaler un scénario absurde à cinq ou six personnes parfaitement rationnelles. Il y a certainement des enseignements à tirer d'une lecture attentive...

On ne présente plus **Bob Morane**. Au fil d'une centaine de courts romans, il a couru d'un bout à l'autre de la Terre, puis à travers les époques, redressant les torts, secourant veuves et orphelins et luttant contre l'Ombre jaune. Ils ont été publiés par Marabout il y a quelques années (série épuisée, mais toute bonne bibliothèque municipale en possède au moins une douzaine), et aujourd'hui c'est au tour des éditions Lefrancq de s'y atteler. Tous les livres de la série partagent les mêmes caractéristiques : vite lus mais prenants... et bien entendu susceptibles de fournir intrigues, décors et PNJ à un meneur de jeu en panne.

10/18 réédite enfin **La clairvoyance du père Brown**, de G.K. Chesterton. C'est un recueil de courtes nouvelles policières... ou à peu près. Il y a bien des crimes et des cadavres, rassurez-vous, mais ils bénéficient d'un éclairage un peu particulier. A une époque où la plupart des auteurs de polars produisaient des histoires si rigoureusement logiques que tout le monde pouvait en deviner la fin après les cinquante premières pages, Chesterton privilégiait l'effet de surprise, la complication et l'improbable. Résultat : des histoires qui louchent très fortement du côté du fantastique avec en prime une touche d'humour britannique. Pourvu que ce soit un premier pas vers l'édition de toute la série !

Une pincée d'Orient historique...

Le soleil de la Perse de Guy Rachet (Folio) vaut le détour. Il n'y a pas de jeu qui traite de l'époque (vers 600 av. J.-C.) et c'est dommage. Il y aurait quelque chose à faire avec l'épopée de Cyrus le Grand, premier empereur des Perses, et ce roman représente une bonne première approche de sa vie. En tant que roman historique, il renferme la dose réglementaire de batailles, de complots et d'intrigues ; mais c'est aussi et surtout une œuvre didactique. Guy Rachet est historien (il est entre autres l'auteur d'un *Dictionnaire de l'archéologie* dont j'ai déjà parlé) et il s'est solidement documenté. En utilisant les sources qu'il cite dans sa postface, on devrait pouvoir bricoler un univers Simulacres pas dépourvu d'intérêt... Quant aux MJ que cela n'intéresse pas, ils peuvent toujours récupérer des éléments du récit, comme toujours. La civilisation et les mentalités sont suffisamment différentes pour réserver quelques surprises de taille à vos joueurs.

Les croisades vues par les Arabes, par Amin Maalouf (J'Ai Lu) fait partie des livres qui devraient figurer dans la bibliothèque de tout MJ. La documentation est solide, la lecture aisée et le sujet passionnant, que demander de plus ? En dehors des éléments purement historiques (souverains, dates et autres détails), il a l'avantage immense de présenter les événements d'un point de vue inhabituel : celui d'une civilisation musulmane raffinée et – relativement – tolérante qui se voit du jour au lendemain envahie par des hordes de barbares fanatiques qui massacrent à tours de bras... avant de se laisser séduire par les mœurs locales et de s'intégrer presque parfaitement dans le jeu politique de la région. Le thème du choc des cultures peut inspirer des foules de campagnes, mais aucune ne sera plus passionnante que celle-là (ni plus facile à mettre en place. Les jeux à thème médiéval-historique sont nombreux, nombreux...).

A ne manquer sous aucun prétexte !

La bibliothèque du Routard (Hachette) est sans doute le meilleur outil que puisse se trouver un MJ à qui cette rubrique ne suffirait pas. En effet, il suit une démarche presque similaire à celle des Inspis : fournir des moyens de voyager « en chambre ». Concrètement, il présente en un ou deux paragraphes des centaines et des centaines de livres en tous genres (de la BD à l'épopée), issus de partout. Vous préparez un scénario se déroulant dans le Grand Nord, avec des Esquimaux ? En six pages, *La bibliothèque du Routard* vous propose une dizaine de titres sur le Canada, avec résumés et références. Il ne vous reste plus qu'à faire un saut dans une librairie et à choisir les titres sélectionnés... Et il en va de même pour tous les autres coins du monde auxquels vous pourriez penser, aussi improbables soient-ils. Et comme en plus, ce n'est pas cher, vous seriez inexcusables de ne pas vous précipiter dessus !

Un jeu classique

Quarto est en principe un jeu tout simple : une sorte de morpion tridimensionnel. Il utilise des pièces de hauteurs, de formes et de couleurs variées. Principale particularité : chaque joueur donne à son adversaire la pièce que celui-ci devra jouer. Les règles sont comprises en dix secondes... et comme de juste, une partie prend dix fois plus longtemps, et demande beaucoup, beaucoup de réflexion. Bref, un jeu qui n'a pas volé son Dé d'or au concours des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt. Il est édité par Gamic.

Pour les fous du petit écran

On applaudit bien fort la naissance de **Génération séries**, une revue qui se consacre exclusivement aux séries télé. Les quarante pages du n° 2 sont largement consacrées à *Twin Peaks*, mais il y est aussi question de *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*, de *Star Trek*... Les articles sont intéressants (et surtout compréhensibles pour le profane !), la présentation superbe... Bref, je ne vois qu'un seul défaut : elle ne parait que trois fois par an et n'est pas distribuée en kiosque. On peut se la procurer pour 50 F auprès de *Destination séries*, 15 rue Ponsinet, 51110 Caurel.

Huitième Art prépare pour juin un ouvrage consacré aux feuilletons historiques. Il se présentera comme *Le Prisonnier* ou *Destination Danger* (et sera hélas presque aussi cher). A en juger d'après le dossier de presse, il devrait intéresser les MJ paresseux en mal d'intrigues toutes faites. Quant aux photos, elles feront saliver les joueurs de grandeur-nature amateurs de beaux costumes. ■

Tristan Lhomme

Les concours

CASUS BELLI



Sur la piste des rois des mers

Les maquettes Heller et Casus Belli s'associent pour vous offrir quinze maquettes de drakkar à l'échelle de vos figurines préférées !
Pour avoir une chance de gagner l'un de ces magnifiques bateaux, c'est très simple. Répondez sur papier libre aux trois questions qui suivent, et renvoyez le tout avec votre adresse complète et lisible à « Casus Belli, concours Heller, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris », avant le 15 juin. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Alors :

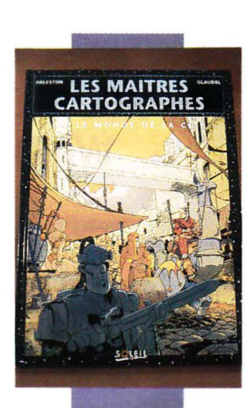
1) Les Vikings utilisaient l'écriture runique. Mais combien y a-t-il de runes dans cet alphabet ?

2) En anglais, *thing* veut dire chose. Mais que désigne ce mot pour les Vikings ?

3) En 992, Leifr Eriksson, fils d'Erik le Rouge, découvre le Vinland. De quel pays s'agit-il ?



Photo: Jorge Alvarez

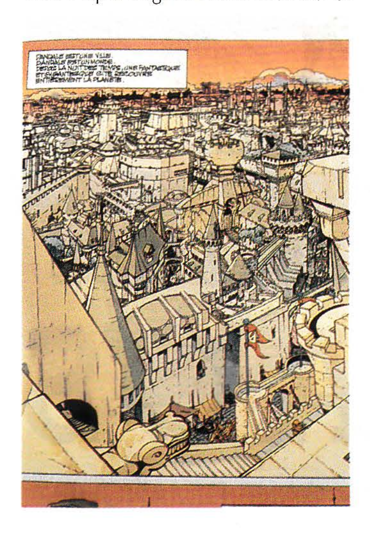


CASUS BELLI

SOLEIL

Écrivez l'histoire des Maîtres Cartographes

Imaginez Dandale... Dandale est une ville. Dandale est un monde. Depuis la nuit des temps, une fantastique et gigantesque cité recouvre entièrement la planète. Elle déborde même sur les mers et les océans, puisque des districts entiers ne sont composés que de quartiers sur pilotis ou de maisons flottantes.
De loin en loin, par-dessus les toits, il est possible d'apercevoir des murailles, des tours et des châteaux qui représentent autant de royaumes indépendants. Dandale n'a pas de gouvernement central et les communications n'y sont pas toujours aisées. Certains quartiers sont en guerre contre d'autres, et bien des territoires sont inconnus...
C'est une mosaïque de cultures différentes, d'intérêts opposés. Les stades d'évolution ne sont pas les mêmes partout. Certains se contentent d'un pouvoir brutal, d'autres usent de magie, d'autres encore se tournent vers la science. Car si l'ensemble est médiéval d'apparence, il existe bien des disparités technologiques. Les Maîtres Cartographes de l'Institut d'Araments (du nom du royaume où se situe son siège) ont pour but de comprendre quelle logique préside à cet amas urbain de royaumes enchevêtrés. Leur grand projet est de dresser un plan complet de la fantastique cité. Aventuriers et scientifiques à la fois, ils parcourent sans cesse les rues et les sous-sols de la ville-planète et notent, dressent des cartes et transmettent des informations à l'Institut. D'un autre côté, les Sapientistes semblent avoir accès à des matériels et une technologie datant d'une prétendue ère spatiale, bien que cette notion même soit partout oubliée, voire rejetée...
Si Dandale vous inspire, décrivez, sous forme d'un petit texte de 800 à 1000 signes, une histoire ou la trame d'une aventure se déroulant dans la ville, à la façon des Instantanés de CB. Les 100 meilleurs (les plus originaux, les mieux pensés...) recevront le premier tome de la BD Les Maîtres Cartographes, gracieusement offert par Soleil Productions. Et les 10 meilleurs parmi ceux-là verront, de plus, leur album spécialement dédicacé par les auteurs de la BD ; leurs textes seront également publiés dans le numéro de septembre de Casus Belli. Envoyez vos Instantanés à « Casus Belli, concours Soleil Productions, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris », avant le 20 juillet, pour nous laisser le temps de les déguster pendant les vacances...



HORS-SÉRIE LE JEU DE RÔLE GRANDEUR-NATURE

Compléments

Comme d'habitude, le cordonnier est toujours le plus mal chaussé. Dans notre annuaire des clubs et associations pratiquant le grandeur-nature, nous avons oublié deux clubs chez qui pourtant la plupart de nos rédacteurs et collaborateurs ont joué. Il faut dire que parfois la rédaction de Casus Belli n'a pas grand-chose à envier à Brazil ou au Château (de Kafka bien sûr) et que si vous êtes un club qui désire se faire connaître, un organisateur qui prépare une manifestation, il vaut mieux nous écrire en remplissant le formulaire B-Z 204. Les chances de publication seront alors de 99,9 %, alors que si vous contactez directement de visu ou au téléphone un des membres de la rédaction, les chances passent à 1,34 % (au mieux les bons jours). Il faut dire que la plupart de ces informations sont écrites dans une période chaude appelée « bouclage », qui suppose que nos rédacteurs les rédigent au cours d'une période de cinq jours sans sommeil. Autant dire que dans ces cas-là la mémoire défaille et que le support d'une lettre par vous envoyée est bien utile. Cela n'excuse rien bien sûr, c'était juste pour vous expliquer. Ce phénomène ne nous est d'ailleurs pas propre et si vous devez contacter n'importe quel journal ou magazine français pour faire passer une information, envoyez toujours (pas parfois, pas la plupart du temps, pas souvent : toujours !) un courrier...
Voici donc les deux associations « oubliés » :

● **Association Clepsydre**
Contact : Olivier Allermoz, 13 bis rue de Maille, 91310 Montlhéry. Tél. : (1) 69.01.00.87. Ou Philippe Krait, 1 square des Alizés, résidence Guynemer, 78150 Le Chesnay. Les grandeur-natures organisés par cette association sont en général de type médiéval-fantastique et se déroulent dans un univers qu'elle a développé dans un livret de 120 pages : le Haut Royaume. Tout le matériel de jeu, hormis les costumes, est fourni par l'organisation.

● **Guilde de Picardie**
Cette guilde, qui regroupe plusieurs clubs, a pour but de promouvoir le jeu de rôle et le grandeur-nature dans sa région, en organisant des manifestations, ou en aidant d'autres clubs à les préparer. Pour tout contact, Olivier Guillo, 4 rue de la Fontaine, 60810 Rully. Tél. : (16) 44.54.74.05.

● Dans le même ordre d'idée, nous avons omis de préciser qu'Anne Vétillard a été membre de l'équipe de Paradoxes. Une grande partie des textes visant à l'organisation, aux règles et à la préparation des grandeur-natures sont issus non seulement de ses multiples expériences personnelles mais aussi des travaux de cette société.

Encore plus fort...

Vous jouez aux jeux de rôle. Très bien. D'autres font la même chose mais, en plus, ils y croient ! C'est ainsi qu'un espion de la rédaction s'est récemment glissé dans un congrès d'alchimistes qui s'est tenu à Vincennes les 23 et 24 février.

« C'est avec un sérieux compassé que des conférenciers distingués ont exposé les derniers progrès dans la recherche de la pierre philosophale. On a ensuite longuement disserté de la température idéale de l'athanor, de l'influence des phases de la lune sur les opérations de transmutation, et de toutes ces sortes de choses. Et comme le disait mon voisin en regardant une vidéo sur la première phase de l'œuvre au noir : « Ça, j'ai essayé, ça ne marche pas ! Mais maintenant, je suis une autre voie et je ne perds pas espoir ! »

DEBRIEFING

Dragon d'Or de Boulogne Billancourt

Parmi les distinctions remises chaque année par la ville de Boulogne pour le concours des créateurs de jeu organisé par Marine Granger, le Dragon d'Or avait été créé plus spécialement pour récompenser un jeu dans l'esprit des jeux de simulation. Il n'a pas toujours été attribué, mais cette année, il était fait de toute évidence pour aller à Franck Parcabe et Roland Scaron, de Metz, qui proposaient Antité (oui, avec un A pour l'instant...), un jeu de plateau où les éléments s'affrontent par créatures interposées pour façonner la Terre selon leur goût. Plateau modulaire, stratégie, bluff, tout s'allie pour faire un jeu qui ne rougirait pas entre Blood Bowl et Full Metal Planète. Le prix de Boulogne aura attiré l'attention sur lui ; cela lui donnera-t-il une bonne chance d'être édité ? Par qui ? Quand ? La création du monde aura-t-elle lieu ? Quel suspense !

Championnat de France de Wargame 92

Il fallait être sûr de ses neurones pour concourir cette année pour le championnat de France de Wargame. Les valeureux participants sont pourtant venus, et ils n'ont pas faibli. Ils ont manipulé leurs troupes et réorganisé leurs effectifs dans une concentration extrême, malgré le tic-tac insistant des pendules. Car il faut bien l'admettre, *1792- La patrie en danger* en version contre la montre, cela n'avait rien d'une épreuve facile. Mais les joueurs du samedi étaient tous au rendez-vous le dimanche au Salon de l'Histoire : personne n'aurait cédé sa place par abandon !

Pour l'avant-dernier tour, Marc Brandsma et Claude Renaud avaient concocté une petite entorse dans la compétition : les 6e et 7e du classement partiel, dont la dernière chance d'arriver premiers venait de fondre, se sont vu proposer de concourir hors championnat pour le Trophée Kellerman, dont la condition était de s'affronter sur la carte géante de *1792*, avec ses pions de 5 cm de côté et ses displays de 60 cm de haut. Bien leur en a pris puisque Frédéric Bey gagnait le prix, une figurine 70 mm de Kellermann, tandis que Thierry Dretzen recevait celui du Fair-play.

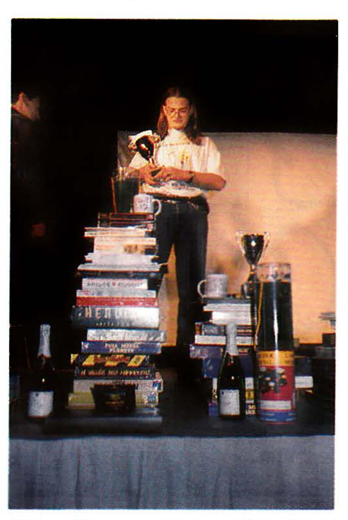
Et le classement officiel, me direz-vous ? Et le gagnant ? Eh bien le champion de France 92 est Nicolas Pilartz, qui confirme son titre de l'an dernier.

Classement

1er : Pilartz Nicolas (27pts).
2e : Cordier Jean-christophe (23pts).
3e : Teng Eric (22pts).
4e : Marchand Eric (21pts). 5e : Attias David (20pts), 6e : Berthet Philippe (20pts), 7e : Guillemin Richard (20pts), 8e : Hanrard Hervé (20pts), 9e : Marchal Dominique (20pts), 10e : Marchal Patrick (20pts), 11e : Bey Frédéric (19pts), 12e : Demarquet Emmanuel (19pts), 13e : Martin Laurent (19pts), 14e : Butsher Frédéric (18pts), 15e : Cormary Christophe (18pts), 16e : Daudin Guillaume (18pts), 17e : Romero Frédéric (17pts), 18e : Euben Eric (16pts), 19e : Evrat Stéphane (16pts), 20e : Gautier Henri (16pts), 21e : Mc Clung Kurt (16pts), 22e : Pepin Cédric (16pts), 23e : Waters Neil (16pts), 24e : Audignon Jérôme (15pts), 25e : Delrue Patrick (15pts), 26e : Dretzen Thierry (15pts), 27e : Goellner François (15pts), 28e : Lesaffre Arnaud (15pts), 29e : Anton Grégory (14pts), 30e : Bonaque José (14pts), 31e : Sinnesael Arnaud (14pts), 32e : Cau Patrick (12pts), 33e : Dorner David (12pts), 34e : Vesseron David (12pts), 35e : Doumenjou Roland (11pts), 36e : Carry Vincent (11pts), 37e : Gaschet Germain (11pts), 38e : Chapelier Christian (10pts).



Les concurrents du trophée Kellermann devant la carte géante.



Nicolas Pilartz provoque ses adversaires pour le duel de 93 : comment, peuvent-ils laisser le trophée du championnat de France entre les mains d'un wargameur d'origine italienne et de nationalité anglaise !

Salon des jeux de réflexion (porte de Versailles)

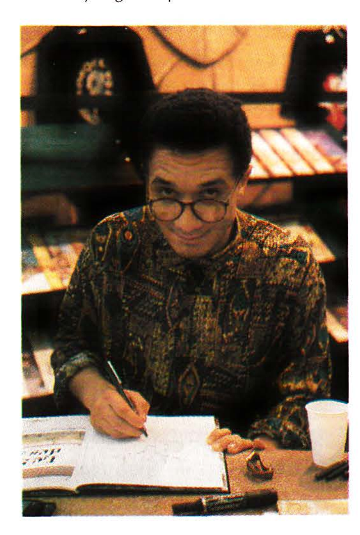
Affluence record cette année. Malgré des dimensions encore plus importantes que l'an passé, les stands débordaient tous de joueurs venus, qui tournoyer, qui se faire dédicacer un album de BD par Ségur, Sorel, Barthélémy, Ledroit ou Guttierez, ou un roman de SF par Norman Spinrad, qui assister à des démos qui n'ont pas cessé durant dix jours de folie. Devant l'affluence, des meneurs de jeu de la Guilde de Picardie, qui assuraient sur le stand Casus les démos en avant-première de Mega III, s'exilèrent parfois pour aller jouer à même la moquette avec leur joueurs.

A côté des éditeurs habituels (Oriflam, absent l'an dernier, était de nouveau là), sur le stand EM diffusion, le label de figurines Armageddon faisait officiellement

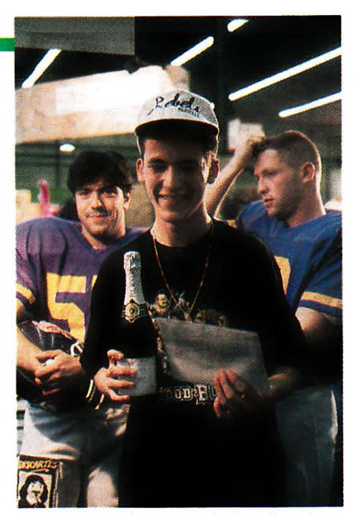
son retour, avec des séries qu'il faut absolument découvrir (allez faire un tour à la rubrique Métalliques).
Le premier week-end fut aussi l'occasion de rencontrer les joueurs de football américain de l'équipe des Rebels de Marseille sponsorisée par Jeux Descartes. Impressionnant, non ? Malgré toutes les beignes qu'ils échangent sur le terrain, ces sportifs n'en ont jamais assez, et sont en plus devenus des accros de Blood Bowl. Pour l'instant, le phénomène inverse ne s'est pas encore manifesté parmi les joueurs...



Séance de dédicace : Florence Magnin et Thierry Ségur en plei n travail.



Juste à temps pour le salon, Siroz proposait aux visiteurs un Poussière d'Ange, supplément pour Bloodlust, tout chaud sorti de l'imprimerie, à côté d'un Jean-Luc



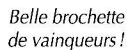
Le champion de France de Bloodbowl, Arnaud Baratte, avant que deux Rebels ne lui proposent une partie grandeur nature...

Bizien venu apporter la bonne parole aux Veneurs (qui étaient effectivement venus) : Hurlements, c'est reparti.
On a souvent débouché le champagne, un jour chez Casus pour fêter le hors-série grandeur-nature nouveau, un autre chez Eurogames à la santé du gagnant du tournoi de Zargos, ou chez Ludodélire pour rigoler avec les copains des autres stands...

Masters de Formule Dé

Il y avait trois bonnes choses dans le Masters de Formule Dé : un, toute l'organisation était réglée comme du papier à musique, jusqu'au buffet campagnard, ce qui rejaillissait sur l'ambiance, cool et passionnée à la fois ; deux : tout (tout !) le monde arborait le T-shirt noir à stries jaunes et à dé bleu offert à l'inscription, et l'effet en arrivant dans la salle était saisissant ; trois : Ludodélire avait attiré joueurs et visiteurs dans le cadre époustouflant du musée de l'automobile de Pantin, au milieu de machines de rêve flottant dans le blanc d'anciens ateliers rénovés. Même si d'habitude vous passez votre temps à foncer dans le décor, même si c'est pour perdre, ne rater pas l'occasion de participer aux prochains Masters !

Classement
1er : Christophe Letheux
2e : Martin Colo
3e : Jean-Marie David
A noter que parmi les nombreux lots reçus par ces gagnants figurait un stage de pilotage ELF pour deux personnes ! ■



Belle brochette de vainqueurs !



ZINES

NDF

De plus en plus de titres... et quelques conseils sur l'art et la manière d'éditer un fanzine.



Nouveaux

● **Le bœuf de guerre** n° 1 et 2, 11 et 15 p., 10 F, périodicité aléatoire. Un petit zine avec toutes sortes de choses sympa à l'intérieur. Notamment des scénarios, une aide de jeu pour Cyberpunk, une autre pour Star Wars... Serge Escavis, Chemin des Catalans, 13490 Jouques.

● **Bulletin de la Guilde de Picardie des jeux de simulation** n° 5, 18 p., 5 F, apériodique. Scénarios In Nomine Satanis et Star Wars, infos sur la Guilde. Nicolas Petrowitch (16) 23 23 02 81.

● **La division** n° 1, 48 p. manuscrites, 20 F, apériodique. Un scénario pour Warhammer et un système de magie gnome loufoque pour Simulacres. J'ai beaucoup aimé. Frédéric Ius, Les Melets, 82100 Castelsarrasin.

● **Iceland** n° 0, 19 p., 80 F/an, bimestriel. Comme son nom l'indique plus ou moins, se consacre aux produits ICE, soient JRTM, Rolemaster et Spacemaster. Tristan Collet, 1527 route d'Orsin, 74170 Saint-Gervais.

● **L'Oracle** n° 3 et 4, 10 et 12 p., gratuit, périodicité inconnue. Un zine de club avec des infos intéressantes si vous êtes sur Poitiers ou sur l'Ouest. Club Ordalie, MCL rue St-Pierre le Puellier, 86000 Poitiers.

● **Plan d'Enfer** n° 1, 22 p., 10 F, mensuel. Se consacre exclusivement aux jeux Chaosium, traduits ou non, avec des scénarios et des aides de jeu pour L'appel de Cthulhu, Pendragon, Stormbringer et Hawkmoon. J'ai reçu le n° 2 in extremis : même formule, avec en plus un scénario Rêve de Dragon. Hervé Baratte, 103 av. Gabriel Péri, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois.

● **Le Roublard** n° 0 à 2, 16 p. pour le n° 2, 5 F, bimestriel. Un zine sympathique, construit sur la formule « scénario/nouvelle/news ». Prometteur... Sylvain Raymond, 53 rue de Montméliau, 77210 Samoreau.

● **La septième prophétie** n° 1, 19 p., 5 F, bimestriel. Un bon départ, avec des scénarios pour AD&D, Amirauté et Ave Tenebrae, et des aides de jeu pour Warhammer, Amirauté et Ave Tenebrae. Guilde du Masque du Démon, 111 rue de Volkrange, 57700 Hayange Marspich.

● **Troubadour** n° 1, 26 p., 10 F, trimestriel. Un scénario AD&D « oriental », des aides de jeu Appel de Cthulhu, AD&D et Star Wars à l'utilité variable, bref un bon début. Christophe Herrbach, 11 rue Armengaud, 92210 St-Cloud.

Anciens

● **Allô ! la Terre** n° 2, 34 p., 20 F, apériodique. Où l'on parle un peu de Cyberpunk et beaucoup, beaucoup de Robotech. C'est dommage que je n'y comprenne rien, ça à l'air rigolo.

● **La charge du hobbit** n° 4, 42 p., 15 F, chaotiquement trimestriel. Tiens, voilà le premier zine qui indique son prix en écus ! L'Europe est en marche... De très très bonnes choses, entre autres une description de Jérusalem, un scénario JRTM très particulier, une collection de perles...

● **Fumble** n° 4 à 6, environ 10 p. chacun, prix inconnu, mensuel. Dans l'ordre : canadien, sympa, organe de la Guilde des Maîtres du Temps.

● **Galaad** n° 5, 50 p., 5 FS/25 FF, apériodique. Un bon zine suisse malheureusement trop rare (un an depuis le dernier numéro !). J'ai particulièrement apprécié l'article sur la maîtrise d'une partie... Patrick Zani, Au Vernaz, 1111 Echichens (Suisse).

● **Holobar Soir** n° 2 et 3, 36 et 46 p., 18 F, mensuel. Rien que de l'AD&D, mais de qualité, avec la description de leur monde de maison...

● **Les Lansquenets** n° 17, 28 p., apériodique. Toujours à l'heure, toujours agréable à lire. Un des rares zines que je me surprends à attendre avec impatience.

● **Ombre** n° 6 et 7, 36 p. , 18 F, bimestriel. En voilà un qui nous arrive avec un peu de retard : leur n° 6 est daté de juillet 91... Un zine très axé super-héros (tout le n° 7 leur est consacré). Rappel d'adresse : Sébastien Sauvêtre, 12 rue Sacrot, 94160 St-Mandé.

● **Orichalque** n° 5, 21 p., 20 F, bimestriel. Comme toujours, aides de jeu et scénario.

● **Pêcheurs de lune** n° 2, 8 p., prix inconnu, apériodique. Organe de la Guilde des Veneurs, à laquelle tous les MJ de Hurlements feraient bien de s'inscrire. Pour mémoire, l'adresse de la Guilde : 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau.

● **Les pieds dans la...** n° 4, 35 p., 15 F, apériodique. Où l'on apprend plein de choses sur les skinheads antiracistes, sans parler de deux scénarios et d'une aide de jeu, le tout pour Zone, bien entendu.

● **Rock and Rôle** change de nom et devient **l'I.F.J.** (n° 6, 50 p. A5, 12 F port compris, « irrégulobdomadaire » – trimestriel ?). Un sommaire copieux, avec du cyberpunk, de l'INS, une nouvelle, des aides de jeu et beaucoup d'humour. A suivre avec attention...

● **Rôle n'Troll** n° 4, 44 p., 12 F, apériodique. Un bon zine, avec notamment la description d'un petit secteur stellaire pour Star Wars, et toujours *Morbidité purulente, le journal sponsorisé par Nurgle.*

● **Tales of the Reaching Moon** n° 7, 51 p., prix inconnu, trimestriel. Spécial quête héroïque avec des articles de Greg Stafford et Sandy Petersen entre autres. Comment, vous ne l'avez pas encore acheté ? Distributeur français : Jean-Louis Bernard, Palante, 70200 Lure.

● **Tinkle Bavard** n° 14, 30 p., 4 FS/16 FF/95 FB, bimestriel. Comme d'habitude : un bijou.

● **The Unspeakable Oath** n° 4, 60 p., 4 $, trimestriel, en anglais. Du Cthulhu, encore du Cthulhu et toujours du Cthulhu. Entre autres merveilles, citons un mini jeu de plateau intitulé *Creatures & Cultists*, qui vous permettra enfin de jouer les affreux sorciers...

Hors jeu

● L'inévitable et indispensable **Lettre de Baker Street** (n° 14, 10 F, 10 p., bimestriel), et des mêmes, **666 spécial Robert Howard** (1ère partie, 40 p., 30 F), qui pourra servir aux fans de notre Cimmérien préféré. En effet, Conan se taille la part du lion dans ce numéro (mais vous y trouverez aussi une présentation du reste de l'œuvre d'Howard et un copieux dossier BD).

Le chouchou

● **La lettre de Swer Smod** n° 1, 37 p., prix et périodicité inconnus. Un petit nouveau plus que prometteur. Aides de jeu approfondies, « humeurs » argumentées et intéressantes, articles originaux et intéressants. Bref, ils ont tout compris du premier coup. Un survol rapide de leur sommaire : polémique, nouvelles, défense d'AD&D, description et animation d'une partie, histoire de Melniboné, liste des cours des étudiants de l'ordre du Serpent (une guilde d'assassins ; mon article préféré), des inspis... 97 rue de la Ravine, 27200 Vernon. ■

Tristan Lhomme

Quelques conseils sur l'art et la manière de créer un zine.

Attention : ceci n'est pas un article exhaustif. Il faudrait plusieurs pages pour faire le tour de la question. Disons qu'il s'agit de réponses à des questions qui m'ont souvent été posées.

De quoi a-t-on besoin ?

— **Le statut**. Vaste question. Beaucoup d'auteurs de zines se passent de « structure » d'édition. Disons pour simplifier que si vous voulez vraiment avoir un cadre légal, l'association de loi 1901 est la meilleure solution. Mais ça veut dire de la paperasse, des statuts à rédiger, des assemblées générales, bref des complications.

— **Une équipe motivée**. Généralement, l'idée d'écrire enthousiasme les copains... mais lorsqu'il s'agit de travailler, beaucoup se défilent. La désertion des rédacteurs est sans doute une des premières causes de mortalité des zines.

— **Avoir quelque chose à dire**. En gros, on peut différencier les « info-zines » (qui parlent surtout des nouveautés et des potins) ; les « zines spécialisés » (sur un jeu ou un thème précis), et les « généralistes » qui parlent de ce qui leur chante. Quel que soit le créneau choisi, il vaut mieux essayer de faire neuf et intéressant. Pour prendre un exemple caricatural : personne ne se soucie vraiment de lire une nième classe de perso pour AD&D ou le milliardième monstre pour Massues & Massacres. En revanche, il y a toujours place pour des aides de jeu fouillées, pour des critiques approfondies ou pour des scénarios longs...

— **Une présentation agréable**. Les illustrations et la maquette ne sont pas tout, mais elles font beaucoup. Bien entendu, les fautes d'orthographe sont à proscrire. Si possible, tapez votre bébé à la machine ou sur ordinateur...

— **Étudiez la logistique avant de vous lancer**. Tout le monde n'a pas la chance d'avoir libre accès à une photocopieuse. Faites le tour des boutiques de reprographie de votre ville – notamment autour des facs. Comparez sérieusement les tarifs, il y a parfois des surprises. Une fois en possession du tarif le plus avantageux, calculez à combien vous reviendront vos exemplaires. Ça vous permettra de calculer un prix de vente... Par ailleurs, ne prévoyez pas plus d'exemplaires que vous ne pourrez en écouler. Votre public principal sera sans doute composé d'amis et d'amis d'amis, au moins dans un premier temps. Je n'ose pas donner de chiffres, mais disons qu'il est toujours plus facile de réimprimer un numéro épuisé que d'entreposer trois cents exemplaires dont personne n'a que faire.

Et quand le zine est bouclé ?

● **La distribution**.
A part la vente par correspondance, la seule possibilité est de faire le tour des boutiques de jeu de votre région et d'essayer de convaincre les vendeurs d'en prendre des exemplaires en dépôt-vente.

● **Comment se faire connaître ?**
C'est dommage, mais en dehors de Casus, aucune revue « pro » ne parle de zines. Reste deux solutions :

— l'autopromotion. Autrement dit, être à toutes les conventions, discuter avec les joueurs et essayer de placer son bébé. C'est aussi un bon moyen de prendre contact avec les auteurs et les éditeurs ;

— les autres zines. Beaucoup de zines ont une rubrique « zines ». Recevoir un exemplaire en service de presse fait toujours plaisir... Bien sûr, c'est une pub très restreinte, mais c'est toujours mieux que rien.

Je m'arrête là pour cette fois. Si vous avez des commentaires ou des questions, faites-les moi parvenir.

■ **Ariège.** *La Horde ariègoise* a vu le jour et sévit sur Stormbringer, Torg, AD&D, L'appel de Cthulhu, JRTM, Maléfices, Paranoïa, Mega II, Pendragon... Et organise des grandeur-natures. Renseignements auprès de Sunny Geelen, Braque Lapenne, 09500 Mirepoix. Tél. (16) 61.67.03.61 (Sunny) ou (16) 61.68.05.59 (David).

■ **France.** *Run and Shoot* est un fanzine entièrement consacré à Blood Bowl. Il se propose de publier des articles, faire connaître votre équipe ou votre ligue, faire partager de nouvelles règles ou races, publier les classements de vos tournois. Contact : Jean-Michel Bolliet, Run and Shoot, 71 avenue Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : (16) 78.93.42.27.

■ **France.** *La Guilde des Veneurs*, qui se consacre à toute activité ayant trait au jeu Hurlements, reprend ses activités avec une nouvelle équipe : Frédéric Ménage, Nathalie Achard et Jean-Nicolas Rondeau. Contact : La Guilde des Veneurs, 4 rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : (1) 69.81.83.51 (Jean-Nicolas) ou (1) 43.43.52.65 (Nathalie).

■ **France.** La *Robotech French Force* est une association qui a pour but de promouvoir Robotech dans son ensemble (le jeu de rôle et la série de dessins animés). Son bulletin de diffusion est le fanzine *Allô ! la Terre.* L'association est maintenant divisée en quatre antennes :
— Parisian Quadran (Paris, Ile de France, Nord, nord-est et nord-ouest de la France) ; contact : Erik Boucher de Crevecœur, 3 rue des Grands Champs, 94320 Thiais, tél. : (1) 46.86.67.65 entre 19 h et 20 h.
— Alpine Quadran (Lyon et sa région, est de la France sauf les Alpes maritimes) ; contact : Vincent Emmanuel, 31 bd Jean XXIII, 69008 Lyon, tél. : (16) 78.76.11.66.
— Antenne marseillaise (Rhône-Alpes, ouest de la France) ; contact : Erik Froment, 28 rue du docteur Escat, 13008 Marseille, tél. : (16) 91.57.01.89.
— Antenne niçoise (Alpes maritimes uniquement, siège de l'association) ; contact : Gilles Chervy, 3 rue Eugène Emmanuel, 06000 Nice.

■ **Jouques** (Bouches-du-Rhône). *Les Gob Trotters* sont un club de jeu de rôle situé chemin des Catalans, 13490 Jouques. Tél. : (16) 42.67.60.68.

■ **Limoges** (Haute-Vienne). *La Compagnie grise*, le célèbre club de jeu de rôle de Limoges change d'adresse. Compagnie grise : 44 rue René Péchiéras, 87100 Limoges. Tél. : (16) 55.37.63.61. Réunions le vendredi de 20 h à 24 h au CCSM Jean le Bail, le samedi de 14 h à 18 h, CCSM Jean Gagnant.

■ **Le Loroux-Bottereau** (Loire-Atlantique). *La Guilde des Seigneurs de la Ville glauque* se réunit tous les samedis après-midi dans la salle de la Tannerie pour jouer à L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, D&D, Warhammer, Berlin XVIII, l'Œil noir, Formule Dé, Wooden Ships & Iron Men, Star Wars, Diplomacy, Blood Bowl, Space Crusade, HeroQuest, etc. Contact : Guillaume Moitessier, Le Bas-Coudray, 44430 Le Loroux-Bottereau. Tél. : (16) 40.03.72.22.

■ **Magny-les-Hameaux** (Yvelines). C'est à proximité de Versailles que se réunit tous les samedis, de 14 h à 19 h, le club *Les Folies guerrières.* On y joue à RuneQuest, Stormbringer, Hawkmoon, L'appel de Cthulhu, Bloodlust, INS/MV, Warhammer (RPG, Battle et 40.000), Cyberpunk, Robotech, Space Crusade, Space Hulk et Blood Bowl. Pour tous renseignements, contactez Sébastien Voinot, 52 rue Victor Hugo, Cressely, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : (1) 30.52.61.41.

■ **Mériel** (Val d'Oise). L'association *Le Transonirien* se réunit un vendredi soir sur deux à la salle municipale de Mériel pour pratiquer les jeux de rôle et de plateau. A son programme : L'appel de Ctulhu, Warhammer JdRF, AD&D, Rêve de Dragon, Cyberpunk, Stormbringer, In Nomine Satanis, Vampire, Maléfices, Full Metal Planète, Diplomacy... De plus, cette association aide ses membres qui le souhaitent à organiser des grandeur-natures. Contact : Le Transonirien, 53 rue du Bac, 95630 Mériel. Tél. : (1) 34.21.65.22. ■

FEDERATION FRANÇAISE BLOOD BOWL

CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT 91-92 DE BLOOD BOWL *

1er Arnaud BARATTE (Lyon)
2e Jean Michel BOLLIET (Lyon)
3e Patrick GILLY (Marseille)
4e Fabien MULLIEZ (Orléans)
5e Pierrick JAHIER (Orléans)
6e François LE GOURIEREC (Paris)
7e Vincent VANGELISTI (Vandoeuvre)
8e Nicolas THERENE (Brest)
9e Christophe MAILLET (Courrières)
* La liste complète figure dans Blitzer et est disponible sur simple demande.

LES PHASES FINALES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE DE BLOOD BOWL 91-92

9 finalistes étaient réunis à Orléans le 10 Avril, venus de la France entière pour les quarts-de-finales et les demi-finales du Championnat. Le premier divertissement fut le match de barrage entre l'ancien champion de France, Christophe Maillet, qui défendait son titre et François Le Gourierec, ex-æquo au classement. Malheureusement pour Christophe Maillet, le barrage fut fatal et il ne put participer aux réjouissances qui attendaient les autres coachs. Fans de catch devant l'éternel, les organisateurs du Dé Strié avaient tout bonnement organisé le Royal Blood Bowl Rumble, où tous les coachs jouaient autour d'un même terrain et faisaient entrer une Star toutes les périodes, jouant avec tous les joueurs présents sur le terrain. Après une partie qui dura la bagatelle de 10 heures, les deux finalistes étaient connus : Arnaud Baratte et Jean-Michel Bolliet.

LA FINALE 91-92

Tout était prévu sur le Stand Descartes, au Salon des Jeux de Réflexion, pour accueillir les deux finalistes : des joueurs des Rebels de Marseille, l'équipe de football américain sponsorisée par Jeux Descartes, étaient arrivés le matin même, en armure complète. Le terrain était installé et les supporters étaient présents. Il ne manquait que les pom-pom girls ! Arnaud Baratte et Jean-Michel Bolliet avaient décidé d'un commun accord de jouer cette finale en utilisant les règles de la NAF, contenues dans le Supplément de Blood Bowl. Comment décrire une partie qui se déroula sans un seul accroc ? Un Fair-Play évident de la part de deux joueurs qui ne se firent pourtant aucun cadeau, une connaissance parfaite des règles, un spectacle saisissant, un nombre de victimes frisant l'indécence et un résultat sans appel en faveur d'Arnaud Baratte, brillant Champion de France 91-92 : 6-2 ! Un champion heureux qui, outre le trophée et la coupe remporta un bon d'achat d'une valeur de 3 000 Francs, le Vice-Champion, lui, empochant un bon d'achat de 1 500 francs. Une finale sans problème, qui annonçait une troisième mi-temps qui fut à la hauteur des espérances des organisateurs...


Photo : Christophe Santerne

TOURNOIS OFFICIELS

PARIS : 13 juin (ex-25 avril) – 2e Trophée de Paris des grandes Ecoles.
Contact : Games ESCP, F. Marzilli, 79 av. de la République–11e Tél. (1) 47 54 94 05

NEVERS : 28/30 Mai – 1er Salon des jeux, jouets et loisirs.
Contact : S. Jesquière, C.L.A.N. – Tél. 72 73 27 11

TOULON : 10/13 Juillet–10e Tournoi France Sud Open, Fort Faron
Contact : CFSO, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne sur Mer. Tél. 94 06 07 80

PARTHENAY : 4 au 19 juillet – FLIP
Contact : Dominik Guittard – Tél. 49 94 03 77 poste 408

ISTRES : 24/25 Octobre – Odysséa 92.
Contact : Crazy Orque Saloon, Jean Jacques – Tél. 91 54 36 59

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE 92-93 EST LANCE !

Inscrivez-vous pour la nouvelle saison du Championnat de France de Blood Bowl ! Pour cela, rien de plus simple : envoyez votre réglement de 50 Francs par chèque à :

FFBB, JEUX DESCARTES,
1 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75015 PARIS.





Dans la galaxie du jeu, un nouveau vaisseau spatial a été lancé pour parcourir les immensités stellaires ludiques. Il a pour mission de propager les nouvelles connaissances et d'inviter les hommes à découvrir toutes les facettes connues ou inconnues des planètes du Système Descartes. Son nom : "DESCARTES, LE SUPPLEMENT", son matricule "Volume 1". Ses soutes sont bourrées d'informations, d'aides de jeu et d'aventures toutes soigneusement préparées pour vraiment donner de grands plaisirs. Celui-ci est le premier d'une grande série dont chaque élément provoquera surprise et émerveillement. Qu'on se le dise !





Ces produits sont en vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance en nous retournant ce bon. Je désire recevoir :

❑ Le Supplément, Volume 1..........40 F (+5F de frais de port)
❑ Pluie d'Etoiles............................68 F franco de port
❑ Les Récupérateurs....................68 F franco de port

Ci-joint mon réglement total de F........... (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cédex 15

NOM :..PRENOM :..
ADRESSE :...

Passionnément vôtre

NDF

Dans mes dernières chroniques, je vous avais annoncé l'ouverture imminente sur 3615 Casus d'une rubrique Passion qui devait vous permettre de créer votre propre service télématique. Un enchaînement de circonstances imprévues nous ont malheureusement contraints à retarder la mise en service de cette nouvelle rubrique. Je vous présente toutes mes excuses pour ce regrettable contretemps. A l'heure où vous lisez ces lignes, tout devrait être arrangé...

Ultimes épreuves

Pour ceux qui prendraient l'histoire en cours, je rappelle que la rubrique Passion permet, à tous ceux qui le désirent, de créer un « service télématique » personnalisé avec murs d'expression, petites annonces, informations, messagerie, etc.
Certains habitués de 3615 Casus ont déjà eu la possibilité de tester « en privé » les possibilités de cette nouvelle rubrique, et ils savent désormais qu'elles sont énormes ! A vous de les découvrir maintenant. Pour cela, il vous suffit de taper PAS + Envoi.

Créer son service (3614 Createl)

Contrairement à ce qui avait été dit dans le dernier numéro, la création des services Passion se fait en 3614. Vous pourrez ainsi prendre le temps de peaufiner dans les moindres détails votre univers télématique.
Connectez-vous sur 3614 Createl, choisissez l'option Création, et suivez ensuite scrupuleusement les instructions qui vous seront données. Vous verrez, ça n'a rien de très compliqué. Et si jamais vous rencontrez quand même quelques problèmes, n'hésitez pas à vous reporter aux *Chroniques miniteliques* de CB 68.
Une fois que vous aurez terminé votre « projet » de service, celui-ci devra être validé par nos soins (délai maximum : 48 heures), avant d'apparaître dans la rubrique Passion de 3615 Casus.

Gérer son service (3614 Createl)

La gestion des services de la rubrique Passion s'effectue également en 3614. Tapez 3614 Createl et choisissez l'option Gestion. Le pseudo avec code secret que vous avez utilisé au moment de la création vous permettra alors d'accéder au « gestionnaire » de votre service. Vous aurez alors toute liberté pour :

- Valider des murs d'expression.
- Rédiger des pages d'information.
- Animer votre messagerie.
- Répondre à votre courrier.
- Modifier les bandeaux publicitaires de votre service.
- Etc.

En cas de pépin, vous aurez toujours la possibilité de faire appel à nos techniciens en leur adressant directement un message en utilisant pour cela la voie réservée aux gestionnaires de la rubrique Passion.

Consulter les services de la rubrique Passion (PAS + Envoi)

Les services de la rubrique Passion sont accessibles depuis 3615 Casus. Pour entrer dans la rubrique, il suffit de taper PAS + Envoi.
Deux possibilités s'offrent ensuite à vous :

- Vous connaissez le mot-clé du service que vous désirez consulter. Composez-le sur votre clavier, pressez la touche <Envoi>, et le tour est joué !
- Vous ne connaissez aucun mot clé. Pas de problème, consultez le répertoire des services de la rubrique Passion ou tapez un « mot thème » quelconque. Ces mots thèmes vous simplifieront considérablement la vie. Ainsi, par exemple, si vous cherchez un service spécialisé dans les paintball games, tapez tout simplement « paintball », puis appuyez sur <Envoi>. Tous les services correspondant à ce thème vous apparaîtront. Et si vous ne savez pas quel mot thème utiliser, il en existe une liste exhaustive. Alors...

Quelques conseils

Vous dirigez un club ? Vous organisez un tournoi national ? Vous vous occupez d'un fanzine ? Vous adorez les cochons d'Inde ou le cyclotourisme ? Alors n'hésitez pas à créer un service dans notre rubrique Passion ! Sachez toutefois qu'il n'y a pas de miracle : votre service ne marchera que si vous vous en occupez ! Voici quelques conseils qui pourront vous être utiles :

- Consultez régulièrement votre service en 3614 Createl. Pour que des connectés prennent l'habitude de venir vous rendre visite, vous devez absolument valider le plus souvent possible les petites annonces et les messages qu'ils vous laisseront. N'hésitez pas à supprimer les textes qui ne vous sembleront pas correspondre à « l'esprit » de votre service.
- Changez les pages d'information et d'accueil. Tenez vos connectés informés de tout ce que vous faites. Un service télématique, c'est un peu un journal permanent. Vous pouvez en modifier le contenu au jour le jour. Ne vous en privez pas !
- Modifiez de temps à autres vos bandeaux publicitaires. Ces bandeaux circuleront en permanence dans tous les recoins de la rubrique Passion et ils permettront de faire connaître votre service à tous les connectés. Alors, soyez accrocheurs... et n'oubliez pas de préciser votre mot clé !
- Utilisez toutes les possibilités graphiques du minitel. La rubrique Passion a été conçue de façon à accepter les codes graphiques qui permettent toutes les astuces de présentation : écriture en double hauteur ou en couleur, dessins, etc.
- Assurez la promotion de votre service. Employez toutes les ressources à votre disposition (fanzines, murs de 3615 Casus, etc.) pour vous faire connaître.

Rubrique Diplo (Dip + Envoi)

Notre vieux « serpent de mer » revient à la surface, et pour de bon cette fois ! La rubrique Diplo sera ouverte incessamment-sous-peu et vous permettra de pratiquer par minitel votre jeu de diplomatie préféré. Tout a été pensé pour faciliter vos parties : Bal spécifiques, « journaux », carte réactualisée automatiquement, etc. Pour y accéder, tapez Dip + Envoi. ■



3615 CASUS
TOUS LES MURS ONT DE L'OREILLE !

ÉCHANGES

— Echange **JRTM + Rolemaster (vf) contre World in Flames.** Pirel David - 5 place de Bellerive - **63800 Cournon d'Auvergne.**

— Ech. ou vds **RQ + Maître des Runes contre Warhammer JdR.** J-C Cognetta - Résidence des Chênes, 13 allée des Primevères - **92150 Suresnes.**

— Ech. **Talisman + Maléfices + Full Métal Plan. + Œil Noir 1&2 + D&D Base Expert Compagnon contre sup. JRTM** ou le tout 800 F. Yannick au (16) 50.54.46.70.

— Ech. **Air Sup. + BB + ZM + Paranoïa + écr. + Aiguë + Cthu. by Gas + Spa. 1889 tous TBE ctre Gre. & Pleasant Land ou BB 2 (vf).** Steph au (1) 45.92.01.99 **(Paris).**

— Ech. **AdC avec Ct. 90 + L'asile + Wendigo contre AD&D2 (GM + MJ + MM) vf ou vo.** Christophe Léonard - 59 rue des Palissades - **57185 Clouange.** Tél : (16) 87.58.11.78.

— Echange **Hawkmoon contre 2 scénarios Warhammer ou 2 scénarios James Bond.** Tél : (1) 64.90.32.22 le soir.

— **PNZ Ld, Harpoon 91 + scn + scn JRTM + D&D + SW + Friedland contre wargames solo ou vs (bas prix).** Yvan Jourdain - E-R 11 - **2034 Peseux CH.** Tél : (19) 038/317.617.

CLUBS

— **Club Pendragon cherche autres clubs et partenaires pour GN.** Tél : (1) 46.57.99.01 demander Ronald.

— Cherche **club JdR et JdS sur le 77 et 93.** Benoît au (1) 64.80.85.85 laissez un message !

— **Les Alliés du Chaos vous attendent à l'UP d'Orange** de 14 à 19 h. Téléphoner à J-F après 18 h au (16) 90.37.74.43 **(84850 Camaret/Aygues).**

— **La Horde d'Or recrute ! JdR, jeux de plateau et wargames avec figurines.** Ecrire à Jacques Charlotin - 1 rue des Jardins - **92600 Asnières.**

— **Les Arpenteurs de Rêves ouvrent leurs portes touts les vendredis à 20 h et dimanches à 14 h à Lille.** Rens. : R. Verbièse au (16) 20.50.75.43.

DIVERS

— **Annonceurs, éditeurs, organisateurs, un magazine de JdR se crée : faites-vous connaître !** Tél : (16) 67.69.19.06 ou fax : (16) 66.77.12.41.

— Cherche **fans M. Zimmer-Bradley pour création ass. autour de Ténébreuse.** N. Jamet - 38 rue Sibuet - **75012 Paris.**

— **Compétition de AD&D plusieurs équipes attendues.** 1er prix : bon d'achat de 500 F. Tél. à Florent au (1) 43.71.39.73.

— **Un magazine de JdR se crée : doc gratuite.** Ecrivez avec vos coordonnées à Stonehenge - 1385 rue Fontcouverte - **34000 Montpellier.**

— Vends **scénarios maison (Storm.).** Envoyer envel. timbrée pour liste aux Archanges boréens. Gest Julien - 46 rue des Alouettes - **62580 Givenchy.**

— **Zine cherche dessinateur doué.** Contact : Parchemin - 9 rue de l'Ile Huric - **56000 Vannes.**

— Cherche **BO du film Akira.** Jérémie au (16) 28.27.91.25.

— **Dessinateur psychopathe cherche zine pour montrer son talent.** Willy au (16) 46.83.02.61 après 17 h et surtout pas à minuit. Miam Miam !

— **Les Arpenteurs de Rêves : le fanzine est disponible :** n° 0, 1 et 2 : 10 F le n°. Ecrire à Raphaël Verbiese - 4 rue Léon Gambetta - **59320 Haubourdin.** Tél : (16) 20.50.75.43.

— **Le fanzine Holobar soir patronne un tournoi AD&D le 16 mai** au Cour-Caumartin- 11 rue Caumartin - **75008 Paris,** avec le concours de **l'Œuf Cube.** P.A.F. : 40 F. Tél : (1) 45.42.50.12.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

À retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est… supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°69 - Parution n°70 juillet. Date limite 10 juin.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

PARTENAIRES

— Cherche **partenaires de 14-15 ans pour JdR (Hawkmoon et Star Wars).** Tél : (16) 90.62.49.50 demander Jean-C. après 18 h **(84330 Caromb).**

— Recherche **Netrunner pour Cyberpunk et/ou MJ si possible.** Ecrire à Vaudo Stéphane - 10 rue Combet Descombe - **69003 Lyon.**

— Ceci est un appel au secours ! **Ch. joueurs(euses) sur Cergy-Pontoise qui comprennent le terme « jouer un rôle ».** Fabrice au (1) 30.37.78.87.

— Cherche **partenaires pour wargames par correspondance.** Defontaine Guillaume - Impasse du Castel Park - **17700 Surgères.**

— **Ch. joueurs/joueuses (à partir de 18 ans) pour JdR sur Strasbourg et environs.** Sébastien au (16) 88.91.66.30 (le week-end).

— **Recherche partenaires pour Cyberpunk, Bloodlust, Berlin XVIII et Stormbringer.** Stéphane au (16) 25.81.12.30 (10150 Ste-Maure).

— Recherche **club ou partenaires pour wargames ou JdR dans la région de Blois (41).** Contact au (16) 54.74.24.99.

— Cherche **joueurs JdR dans le Val-de-Marne.** Age : 11-15 ans. Téléphonez au (1) 43.68.48.53 et demander Arnaud, we uniquement. **Très urgent !**

— Recherche **joueurs ou maître n'importe quels jeux sur Marne-la-Vallée (77).** Guillaume au (1) 64.61.73.32. Achète tout sur Warhammer.

— Cherche **dédespérément des rôlistes de 15 à 18 ans dans le Périgord.** Demander Christophe au (16) 53.22.04.29 avant midi ou le week-end.

— Recherche **partenaires pour JdR (tous genres).** Contacter Rudy au (16) 21.74.02.93 **(62880 Estevelles, proximité souhaitable).**

— Recherche **partenaires pour Bloodlust et RuneQuest sur Lille (59) ou environs.** Contacter Antoine après 19 h. Tél : (16) 20.05.42.46.

— Cherche **joueurs(euses) RuneQuest, Hawkmoon, Star Wars et Warhammer pour mégas parties.** Demander Julien au (16) 42.26.45.99 **(Aix-en-Provence).**

— **Wanted joueurs(euses), meneurs ou hors-la-loi tous JdR région Poissy (78)** club Other-planes (Triel) le samedi. Emmanuel au (1) 39.74.13.00.

— Cherche **club ou partenaire pour wargames et JdP proches Paris 11.** Tél : (1) 43.67.92.31 après 19 h.

— Cherche **joueurs de JdR dans la région de Lausanne.** Frédéric Hubleur - Collège de l'Abbaye - **1890 St-Maurice** (urgent !). Env. 16 ans.

— Cherche **partenaires pour wargames par correspondance.** P. Lescanne - 223 rue de la Poste - **B1030 Bruxelles/Belgique.**

— Cherche **joueurs(euses) Blood Bowl (2) sur Nice,** 18 ans minimum. Demander Michaël au (16) 93.62.23.98.

— Cherche **partenaires pour Space Hulk ou autre par correspondance.** Jérôme Lescanne - 223 rue de la Poste - **B1030 Bruxelles/Belgique.**

— **Couple 20 ans recherchent joueurs + MJ pour JRTM sur Marseille.** Tél : (16) 91.33.33.95 demander Béa ou Alain le soir. Meric d'avance.

ACHAT

— Achète **AD&D Dragonlance DL8 DL9 et DL11.** J. P. Bouiller - 2 rue F. Forest - **63170 Aubière.** Tél : (16) 73.27.90.70 soirées et week-end.

— Ach. **Guerrier des Étoiles 50 à 80 F sur Paris ou RP.** Thomas Grünewald au (1) 43.88.07.10 ou 13 rue des Moulins - **93370 Montfermeil.**

— Ach. **Intervention Divine + Daemonis Compendium pour INS/MV** le tout 250 F. Lionel Vernhes au (16) 53.96.18.45 **(47550 Boe).**

— Achète **Star Trek RPG + suppléments** bon état exigé. Contacter Walter au (16) 97.83.54.98 **(56100 Lorient).** Téléphonez après 18 h.

— Achète **n° 4 de Jeux et Stratégie contenant Enfer et Damnation de P.N. Lapointe.** Urgent ! Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne.**

— Achète **figurines M16 Prince August, Boxed sets 7502 Sauron's Dark ones & 7505 Isengard Grenadier.** Demandez Eric au (1) 40.92.01.71 après 19 h.

— Achète **scénars pour Rêve de Dragon, A l'heure du vaisseau & livres 1, 2, 3, 4, 5 et 6 de Dragonlance (vf).** Contacter Eric à partir de 19 h. Tél : (1) 40.92.01.71.

— Achète **Yanks TBE** 250 F. Jean-Yves Camier - Le Mât Primevère - **69240 St Vincent de Reims.** Tél : (16) 74.89.68.50.

— Achète **Gurps Conan ainsi que FRG pour AD&D.** Demander Manu au (1) 45.84.73.84 après 18 h.

— Achète **figurines Mithril ancien modèle + Citadel « The Lord of the Ring »** bon prix. Fischer Fab. - 4 rue de la Fonderie - **68620 Bitschwiller.**

— Ach. **tout wargame sur la Guerre de Sécession.** Tél : (16) 22.43.07.51 après 19 h. Vincent Bara - 7 rue Ph. de Girard - **80000 Amiens.**

— Ach. **suppléments Royaumes Oubliés : FR3 à FR5+FR7 à FR12.** Tél : (1) 69.84.79.72 (demander Laurent entre 18 et 21 h).

— Achète **module AD&D Queen of the Spiders.** Tél : (1) 48.96.83.34 après 19 h demander Christophe.

— Achète **roman Dragonlance n° 1 bon prix et figurines mort-vivants et démons-diables.** Contacter Christophe au (16) 31.74.17.16.

— Achète **1ère édition U.S. de Call of Cthulhu (1981) et Cthulhu Companion (1983).** Sarro Jean-Louis - 28 rue du Dr Vuillième - **92130 Issy-Mx.**

— Achète **wargames série Europa + SPI + S&T + autres Front Russe.** Contacter W. Vejdovsy - ISA B2165 - **78351 Jouy en Josas.** Tél : (1) 39.67.80.03.

— Achète **Fiend Folio, Info-jeux, Broos 1-3 MM2.** Gain important. Tél : (1) 43.58.57.98 de 10 h à 14 h et en bon état. Demander Arnaud.

— Achète **Squad Leader + options avec traduction française et ASL** aussi. Tél : (16) 89.22.00.53 demander Alex.

— Achète **anciens Casus Belli n° 1 à 20, Runes, Dragon magazine (1 à 59), White Dwarf (1 à 100).** Demander Benoît au (16) 62.36.65.45.

— Achète **scénarios JRTM Rolemaster** environ 30 F (100 F les 3). Appeler Manu au (1) 39.74.13.00 **(78510 Triel sur Seine).**

— Achète **Squad Leader + extensions + JB007 + Berlin XVIII + Advanced Squad Leader + Casus de 1 à 20 + vieux wargames ou JdP.** Tél : (1) 42.52.13.57 Frédéric.

— **MD achète tous scénarios AD&D maison.** Ecrire à David Dauvillée - 49 rue Jean Jaurès - **59500 Douai.** Merci !

— Ach. **wargames, boardgames,** bon état, envoyez listes et prix nets à P. Lescanne - 223 rue de la Poste - **B1030 Bruxelles/Belgique.**

— Cherche **boîte Battle Cars pour Dark Futur + Marines et Démons de Khorne.** Rougy Frédéric - 34 rue Louis Breguet - **91220 Brétigny s/Orge.**

— Achète **suppléments Burdoth et Earth-Tec pour Jorune.** Demander Claude au (1) 60.60.79.20 après 18 h **(région Melun).**

— Achète **mod. JRTM l'Antre de Shelob** (bon état). Tél : (16) 93.84.84.11 dans l'après-midi. Olivier Grisvard - 1 rue Foucauld - **06100 Nice.**

— Achète **tout ce qui concerne James Bond (affiches, photos, livres, scénarios, revues, jouets, jeux…).** Tél. après 20 h au (16) 20.73.28.77 **Roubaix.**

— Achète **n° 1 et 2 des romans LanceDragon (L'histoire des Dragons : Chronicles of Autumn, Winter).** Romain au (16) 37.21.80.78 **(28000 Chartres).**

— Achète **Baston** à bon prix. Contacter Sylvain au (1) 46.30.11.36 merci !

— **Collectionneur cherche tout JdR wargame ou plateau surtout Machiavelli, Gostbuster.** J. Bianquis - 48 rue Guerrier - **76200 Dieppe.**

— Achète **Torg en vf entre 200 et 230 F de préférence en région parisienne.** Demander Colin au (1) 43.67.46.58 **(Paris).**

— Recherche **Ghostbuster the Role Playing Game** bon état exigé, prix à débattre. Tél : (16) 55.37.78.98 après 18 h.

— Cherche **ts JdR/JdP/WG sur Antiquité et Grèce (SPI, S&T…) + Alexandros (CMD n° 10). Vds Rep. of Rome 250 F.** Didier au (16) 43.41.39.59 **(72000 Le Mans).**

— Achète **matériel Space Marine 6 mm (armées-plomb-décors). Vds série Siège (6 boîtes) 100 F chaque.** Appeler à partir de 18 h Thierry au (16) 83.81.12.48 **(54700 Pont-à-Mousson).**

— Achète **Daemonis Compendium** urgent ! Demander Rémi ou Simon au (16) 31.21.95.34 **(14230 Isigny sur Mer).**

— Achète **Ambush + extensions.** Emmanuel au (16) 38.63.81.13 **(Le Havre)** après 19 h.

— Achète **Daemonis Compendium & Intervention Divine.** François au (1) 60.12.35.57 urgent !

— Achète **fig. Star Wars : Stormtroopers, Imperial Forces, Return of the Jedi, Rebel Troopers & Heroes of the Rebellion.** Vincent au (1) 48.32.51.14 après 17 h.

— Urgent ! **Cherche Dragonlance DL 1 à 7, 9, 11, 13, 15, 16.** Demander Jean-Luc au (16) 66.64.04.72 **(30900 Nimes).**

VENTE

— Achète **Sturmovik (ext. Air Force) sur région parisienne.** Appeler Rémi au (1) 30.71.42.51.

— Vends **Battletroops Battletech Aerotech Renforcement 2 jamais servi valeur 800 F vendu 400 F.** Tél : (1) 47.69.07.50 demander Marc **(92000 Colombes).**

— Vds **Fleet 2 et 7 : 200 F chaque, PanzerBlitz et PanzerLeader : 200 F les 2, Flight Leader 150 F prix à débattre.** Anthony au (1) 34.77.41.21 **(78).**

— Vds **Flat Top 300 F Third Reich 250 F Armada 100 F Ambush + Mod. Silver Star 400 F tous TBE.** Mathias au (16) 83.82.85.56.

— **World in Flames 400 F, 6th et 7th Fleet 200 F chaque Third Reich 150 F Samouraï neuf 150 F Capitaine Cosmos 100 F en vf et BE.** Tél : (1) 43.08.87.85.

— Vds **Civilisation TBE 200 F, Cry Havoc et Siège 140 F l'un, AD&D2 vo 100 F + autre AD&D Paranoïa 1ère éd. 80 F et autres jeux.** Charles-Henri au (1) 46.05.17.04.

— Vds **Kit moulage Prince August complet + 2 moules Heroic fantasy, le tout 80 F.** Contacter David au (1) 45.44.18.08.

— **Vous cherchez un JdR ou une extension rare, ancienne ou récente, appelez-moi, je liquide mes 150 livrets et boîtes.** Stéphane au (1) 49.80.44.79.

— Vds **Car Wars + extensions 350 F, AD&D1 maître + joueur 200 F, achète Angmar + Shelob et tout sur Tolkien.** Tél. à Nicolas au (16) 47.44.54.58.

— Vds ou éch. **RuneQuest + Genertela + écran état neuf, jamais servi** 300 F. Tél : (16) 42.83.29.31 demandez Philippe.

— Vds **JRTM 120 F Torg 180 F Mimetis 100 F Mystères d'Arkham 90 F Les Grands Anciens 80 F C. by Gaslight 60 F Comp. des Glaces 100 F.** Tél : (1) 69.40.48.65.

— Vds **nombreuses figurines Blood Bowl peintes à 8 F l'unité + Torg 200 F + figurines futuristes.** Tél : (16) 40.74.80.05 sur **Nantes.**

— Vds **sup. pour Torg : la carte de la destinée, le calice des possibilités 60 F un, 100 F les deux, La Terre vivante 90 F.** Luc au (16) 83.28.03.49.

— Vds **Star Wars JdR + Guide 200 F et Car Wars + ext. 175 F.** Contacter Guillaume au (16) 78.75.71.33 **(Lyon).**

— Vends **anciens n° Jeux et Stratégie + Casus Belli (état neuf) + fig. plomb (ex : Romains d'Asterix de 10 à 26 F).** Contacter Yan au (1) 43.45.63.82.

— Vds **JB007 + Manuel Q + PVI + Dr No + Gold + Octo. + Vivre 350 F, Torg + écran + Terre Vivante + Calice 320 F.** Demander Manuel au (1) 45.77.63.24.

— Vds **Third Reich 150 F Siège 100 F SQ Leader 150 F Flight Leader 120 F B. Bowl ZM 150 F Russian Campaign TBE neufs.** Tél. à Pierre après 18 h au (1) 69.24.75.54 **(91600 Savigny sur Orge).**

— Vds **scénarios D&D : X1, X10, X12, B2, B4, AC10, CN5, Book of Marvelous Magic. Pour AD&D, UK 2, 3, 4, 5, 7, FR1, FR2, LC3, DL 3, 4, 5.** Bruno au (1) 48.87.79.69.

— Vds **Ave Tenebrae, Samouraï, Shooting Star, Star Force :** 100 F pièce + port ou le lot : 400 F franco. Tél : (16) 48.24.65.33 après 18 h.

— Vds **Rolemaster + Gorgoroth + Minas Tirith + Rolemaster Companion 250 F, Flight Leader 100 F.** Tél : (1) 40.36.81.28 **(Paris)** Dragan après 19 h.

— **Stop affaire ! Vds Storm.2, RQ & Maléf., tous avec de nbx suppl. et tous environ moitié prix !!** Laurent au (16) 63.63.00.88 **(82000).**

— Vds **bte de base Torg TBE jamais servi** 260 F (frais de port compris). Demander Sylvain au (1) 60.46.28.78.

— Vds **AD&D2 Joueurs vf Maître vf Monstrous corp. 1, 2, 3 Ravenloft vo + Star Wars vf.** Alex au (1) 42.25.46.27 après 19 h 30 **(Paris 8ème).**

— Vds **en français DL 1 & 2 : 200 F DL 3, 4, 5 : 250 F DL 6 & 7 : 200 F en anglais DL 5 à 10 : 50 F ch. DL 11 à 14 : 100 F ou la série DL 1 à 14 : 1000 F.** Christ. au (16) 31.74.17.16 **(14760).**

— Vds **JdR : JRTM + 2 scénarios + Rêve de Dragon + Emp. Galact. + Œil Noir + AD&D Livre Joueurs. Vds aussi wg prix super.** Tél : (16) 38.53.28.89 David.

— Vds **Space Marine Guet Apens Blood Bowl vo ZM vf Ave Tenebrae OST Mosby's Raiders Flux Chill.** Marc au (1) 43.56.73.42.

— **Urgent ! Vds Storm + écran 250 F + RQ 180 F + scénars Storm.** Ecrire à Sylvain Dall'Arche - Entsoa 12e Cie, 121e section - **63505 Issoire cédex.**

— Vds **urgent Shadowrun + SSC Berlin XVIII + Marx. Terre Creuse Lég. Celtique RdD ts BE bas prix.** Matthieu Pinatelle au (1) 34.60.48.86 le we surtout **(78330 Fontenay le Fleury).**

— Vds **écran JRTM TBE 40 F nbx supp. Shadowrun Warhammer 40000 TBE 100 F. Ach. Bree and the Barrows Downs (JRTM).** Tél : (1) 43.44.41.91 (après 18 h).

— Vds **JdR Star Wars + supplément Légende Celti. + Supplément Hawkmoon + supplément Détective Conseil + suppl.** Tél : (1) 45.76.47.89.